

A Descrição e a Ilustração na Publicação de Livros de Fantasia

Jorge Filipe Subtil Figueiredo

Dissertação de Mestrado em Edição de Texto

**Nota: Jorge Subtil, A Descrição e a
Ilustração na Publicação de Livros de
Fantasia, 2018**

Abril de 2018

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Edição de Texto, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Maria do Rosário Monteiro.

O autor da presente dissertação não segue o AO90 por opção.

Agradecimentos

Agradeço à professora Maria do Rosário Monteiro pela orientação, as conversas fantásticas, e todo o conhecimento.

Agradeço à Débora, pelo apoio, os conselhos, as partilhas e a paciência.

À Filipa e à épica saga da manteiga.

À minha família pelo carinho incondicional.

À Kikas e à Serafina pelos momentos de festas.

Resumo

A Descrição e a Ilustração na Publicação de Livros de Fantasia

Palavras-chave: descrição; ilustração; edição; fantasia; Pullman

O presente estudo será subordinado ao tema da descrição e da ilustração de livros de fantasia, através da análise de duas obras específicas de Philip Pullman, *Once Upon a Time in the North* e *Lyra's Oxford*. Abordar-se-á a importância destes temas aquando da publicação de livros de fantasia. Sublinha-se a necessidade de referir que a ilustração remete para a descrição, e parte desta dissertação de mestrado passa por definir como é que a primeira ajuda no processo de imaginação do leitor. Também será feita uma análise quanto à utilidade da ilustração, e se, em termos editoriais, valerá a pena investir na ilustração de livros de fantasia.

Abstract

Description and Illustration on Publishing Fantasy Books

Key-word: description; illustration; publishing; fantasy; Pullman

This study is subordinated to the theme of description and illustration of fantasy books, through the analysis of two specific Philip Pullman's works: *Once Upon a Time in the North* and *Lyra's Oxford*. These themes will be referred to in terms of their importance when publishing a fantasy book. It is important to assert that illustration alludes to depiction, and part of this master's dissertation aim is to define how the first supports the reader through the imagination process. An analysis of the illustration's utility, in the editorial medium, will take place, while questioning if it is worth investing in fantasy novel's illustration.

Índice

Introdução.....	1
Capítulo I – Estado da Arte.....	3
Capítulo II – A Descrição e Ilustração na Publicação de Livros de Fantasia...	13
Capítulo III – Discussão.....	33
Conclusão.....	39
Bibliografia.....	42
Lista de Ilustrações.....	46
Anexo A.....	48
Anexo B.....	50

Introdução

Fantasia é um processo de imaginação referentes tanto a situações estranhas como bizarras, que não acontecem nas experiências diárias de vida de qualquer pessoa (Stableford, 2005: XXXV). Ainda que existam vários géneros de literatura fantástica, podemos colocar a seguinte questão: se estas situações não acontecem nas experiências do dia-a-dia, onde inserimos os mundos criados através deste género literário?

Podemos levar esta questão mais fundo e interrogar-nos sobre a importância da descrição do Mundo na publicação de livros deste mesmo género, além de como a ilustração contribui no processo de imaginação. Não podemos referir que a ilustração de livros começou com a literatura fantástica; recordemos, a título de exemplo, as iluminuras medievais, ou os bestiários dessa mesma época. Ainda que o termo “Fantasia”, como o conhecemos hoje, surja apenas nos fins da década de 1960 e inícios da de 1970 (Stableford, 2005: XXXV e XXXIX), podemos destacar, como modelo, as primeiras edições de Júlio Verne, no século XIX, ilustradas a par das descrições de viagens e terras distantes ou inexistentes. A partir daqui, e através de duas obras contemporâneas, tentaremos demonstrar não apenas a importância da descrição e da ilustração, mas também como é que, juntas, podem contribuir no imaginário do leitor. Ambas as obras, além das ilustrações reflectindo determinadas passagens, são compostas por mapas (no caso de *Lyra's Oxford*¹) e um jogo de tabuleiro (no caso de *Once Upon a Time in the North*²).

Tomando as duas narrativas de Philip Pullman, investigaremos também a importância do Mundo Real como referente para a descrição de livros de fantasia, e como este pode influenciar a imaginação do leitor. Inclusive, alguns autores defendem que a ficção é uma representação, ou até mesmo uma imitação, da realidade (Doležel, 1988: 475), teoria que assenta na filosofia platónica. Ainda que não seja discutido se a ficção (neste caso como fantasia), continua a ser pertinente observar como a mimese se manifesta nos mundos ficcionais fantásticos. Para tal, serão usados alguns instrumentos da teoria literárias, tais como a Narratologia ou as teorias dos Mundos Possíveis, como parte da fundamentação teórica. Deste modo, poderemos observar como um livro de

¹ Incluído no Anexo A.

² Incluído no Anexo A.

fantasia que tenha atenção na descrição do mundo, apoiado por ilustrações, pode apelar a mais leitores, uma vez que lhes facilita a visualização mental do que lhes é descrito.

A investigação encontra-se estruturada do seguinte modo: um capítulo para abordar o estado da arte, quais as teorias que podem ser usadas para abordar tanto a descrição como a ilustração; o segundo assentará sobre as temáticas da presente dissertação, finalizando com um terceiro que atente sobre uma discussão sobre a publicação de livros de fantasia, tendo em conta o referido nos dois primeiros capítulos e tendo em conta os resultados obtidos na presente investigação. Na conclusão apresentam-se as limitações deste estudo, a contribuição que possa vir a ter para futuras investigações, e como poderá contribuir para a promoção e publicação de livros de fantasia.

Capítulo I – Estado da Arte

Muitos conceitos literários podem ser usados para falar da descrição de um mundo ficcional, e antes de avançarmos para o capítulo dedicado à descrição e ilustração na publicação de livros de fantasia, falaremos desses mesmos conceitos. Serão abordados conceitos da Narratologia, nomeadamente a teoria dos Mundos Possíveis, passando por um aprofundamento do conceito de Fantasia. Deste modo, podemos observar o estado da arte para a temática da presente investigação, bem como apresentar a fundamentação teórica para o capítulo subsequente.

1.1 A Narratologia

São várias as teorias que tentam definir o que é narratologia, passando pelo estudo da lógica, ou por práticas narrativas, muitas delas marcadas pelo estruturalismo (Meister, 2013: parag. 2)³. No entanto, se investigarmos alguns dos pressupostos teóricos da narratologia podemos conceber que todas as narrativas criam um mundo (Schaeffer, 2009: 98). Seja qual tipo de narrativa for, ficcional ou factual, estamos perante uma construção, pois para um texto ser compreensível para o leitor, deve ser plausível, ou seja, terá que se apresentar como verosímil (Schaeffer, 2009: 101 e 102).

A narratologia enquanto área da teoria literária começou, entre as décadas de 1960 e 1990, por tentar, mais do que definir, identificar universos narrativos. Contemporaneamente, é uma área pluridisciplinar dedicada ao estudo da narrativa (Meister, 2013: parag. 6 e 7). Meister (2013: parag. 13-52) apresenta uma evolução deste conceito: ainda que o seu maior impulso tenha sido com o estruturalismo francês, a oposição entre Platão e Aristóteles, com as suas teorias de *mimesis* e *muthos*, são já um início da narratologia, para a qual contribuíram teorias do romance do século XVII aos inícios do século XX, como é o caso do estruturalismo russo. Até finalmente chegar às teorias actuais como *Narratologia pós-clássica*.

A fase que nos interessa é, precisamente, esta última. Recorrendo uma vez mais ao artigo de Meister (2013), esta fase da narratologia traz-nos o contextualismo, ou seja, ao atentarmos nos conteúdos narrados, temos de ver não só o contexto cultural e histórico, mas também temático ou ideológico. Estes factores separam este género de narratologia

³ Referência em <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narratology>>

da estruturalista (Chatman, 1990: 309). Para criar uma melhor separação, a título de exemplo, podemos falar do tempo e do espaço, e em como a relação entre história e discurso, ao falar dos dois, não é nem meramente aleatória, nem apenas uma questão de léxico, apenas pressupõe que para haver uma narrativa é necessário haver tempo e espaço (Chatman, 1990: 311).

Não quer o mesmo dizer que não se deva dar importância a estes factores, uma vez que, tal como Marie-Laure Ryan (1991: 558) definiu, é necessário que exista uma compatibilidade cronológica e física para que haja coerência interna na narrativa. Ainda que estes factores, entre outros, estejam ligados às relações entre Mundo Real e Mundo Textual, podem ser destacados aqui por ilustrarem bem a lógica de uma narrativa. Claro que para o estudo presente, estas leis precisam necessariamente de ser adaptadas, ou até mesmo ajustadas, de modo a abraçarem outros factores.

Voltando ao Contextualismo, alguns autores, tais como Chatman (1990) e Greco (2008), encontram vários problemas nesta área narratológica. Chatman chega mesmo a defender que não ajuda a diferenciar entre o que é uma narrativa daquilo que não é (Chatman, 1990: 322), e uma vez que o conceito de «“contabilidade” é constituinte na gramática» (Chatman, 1990: 322). Não deixa de ter razão, se tivermos em conta que a gramática, como área linguística, é inexacta (Brooke-Rose, 1990: 283), e tem sido subvertida ou alterada (Brooke-Rose, 1990: 284). Inclusive, algumas línguas têm até sido criadas de raiz por escritores, relembremos, como exemplo, as línguas com que Tolkien inventou para os seus livros. Isto faz com que categorias gramaticais sejam essenciais, dando a devida importância a cada palavra num determinado texto, contudo, não é suficiente para poder definir um texto (Brooke-Rose, 1990: 291), pois uma história, mesmo que seja sustentada no Mundo Real, tem tanto valor como esse mundo (Ryan, 1991: 554).

Parece-me, no entanto, que a forma de contar uma história, a sua retórica, está associada ao próprio momento em que foi narrado, ou à época, e nesse ponto o Contextualismo é útil.

Mas quando uma editora publica um livro de fantasia, principalmente no trabalho de revisão, este deverá assentar não apenas na detecção de erros gramaticais, mas também na narrativa. Ou seja, não deve ficar limitada a questões gramaticais, mas preocupar-se também com o mundo que será apresentado ao leitor, ajudando o escritor a que não haja contradições, seja no espaço-tempo, seja na descrição do próprio mundo (Ryan, 1991:

557). O mundo ficcional tem que ser considerado possível, pois se o leitor o considerar impossível, a narrativa poderá perder a credibilidade, e, portanto, não atrair novos leitores.

1.2 Teoria dos Mundos Possíveis

É oportuno, antes de se falar de Mundos Possíveis e como podem estes contribuir para o tema da presente dissertação, clarificar o que entendemos por Mundo Real: o facto de estarmos neste mundo, e não em qualquer outro, será o ponto de referência para os separar (Stalnaker, 1976: 69). Assim, um Mundo Possível, ao tentar representar o Mundo Real, mesmo que com grande semelhança, enche-o com factos novos, novas possibilidades, desde que sejam credíveis (Ryan, 1991: 558). Ao abrir um livro, o leitor, além do acordo tácito pelo qual aceita suspender a sua noção de realidade, está a comportar-se como se o mundo descrito naquela história fosse o seu próprio Mundo Real (Ryan, 1991: 557), enquanto durar a sua leitura.

Como já foi referido anteriormente, é necessário que sejam cumpridos alguns factores para que a narrativa apresente credibilidade; factores esses que também ajudam na construção dos mundos narratológicos (Herman, 2009: 71), definidos por Marie-Laure Ryan, e que passam por: compatibilidade física e cronológica (já referidos no ponto anterior), as mesmas propriedades, o mesmo inventário ou a sua compatibilidade, o mesmo sistema linguístico, ou os mesmos princípios lógicos (Ryan, 1991: 558-559).

No entanto, Ryan (1991: 561) defende que estas regras não têm que ser todas cumpridas num mesmo texto, muito pelo contrário: «universos ficcionais diferem do nosso sistema de realidade em pelo menos uma propriedade» (Ryan, 1991: 561). Caso retirássemos toda a ficção da realidade, não estaríamos a seguir mais do que os princípios da Mimese, quando a ficção deve encontrar o seu próprio discurso (Doležel, 1988: 481). Deste modo, podemos chegar à conclusão que o mesmo conjunto de regras não funciona com vários textos, cada qual precisa de ter uma lógica que sirva ao próprio mundo que descreve, não se limitando a ser uma interpretação do Mundo Real (Doležel, 1988: 485; Ryan, 1991: 555).

A partir do momento em que temos um conjunto de regras para falar de Mundos Possíveis, podemos separar, ou pelo menos traçar uma evolução, entre a teoria actual da narratologia e o conceito original, criado por Leibniz (1646-1716). Ao falar em Mundos Possíveis já não nos referimos a um número infinito de mundos na mente divina, onde o

Mundo Real é o melhor mundo possível (Stalnaker, 1976: 65), mas sim ao «próprio mundo narrativo [...] cuja lógica pode não coincidir com a do mundo real» (Reis, Lopes, 1996: 245).

A juntar às regras enunciadas por Ryan (1991: 558-559), há que considerar também o princípio lógico de Stalnaker (1976: 72), segundo cada proposição de um conjunto tem que ser verdadeira para que esse mesmo conjunto o seja. Contudo, se admitirmos que a lógica não tem que corresponder à do Mundo Real, o conjunto de proposições deve ser verdadeiro dentro do próprio mundo ficcional. Por exemplos, nas obras *Lyra's Oxford* e *Once Upon a Time in the North*, há ursos polares, coelhos e furões que falam, existem bruxas, etc.; observamos que estas personagens se enquadram na lógica das próprias histórias, mas não à lógica do Mundo Real. Ainda assim, o leitor, ao lhes reconhecer autoridade (Ryan, 1991: 561), está a reconhecê-lo como possível.

Recorrendo a algumas das regras referidas anteriormente, chegamos à conclusão de que, mesmo que um objecto ou um sítio tenha a sua origem no Mundo Real, ao ser inserido no fundo ficcional, ou fantástico, são-lhe atribuídas outras propriedades. No caso das obras em análise, existe uma Oxford na história de Lyra, personagem principal, como universidade e académicos, tal como existe uma Oxford no Mundo Real. Em *Once Upon a Time in the North* existem balões de ar-quente e espingardas, como no Mundo Real. No entanto, nem o espaço nem o tempo não correspondem aos do mundo real, assemelhando-se mais a certas narrativas de Júlia Verne, tal como em *Cinco Semanas de Balão*.

Retomemos a teoria dos Mundos Possíveis dizendo que estes exemplos constituem Particulares Ficcionalis por estarem a representar um universo específico (Doležel, 1989: 227), são-no por nos referirmos a «tipos psicológicos, grupos sociais, condições históricas, posições ideológicas, etc» (Doležel, 1989: 227). Todas as personagens, mesmo as constituídas por animais falantes, precisam de estar num mundo possível para ter um universo de referência (Reis, Lopes, 1996: 246).

Há, contudo, autores que defendem que estes mundos não existem como reais, pois não são sustidos por regras matemáticas, nem respondem às regras da realidade estabelecidas por Platão, admitindo-os apenas como possíveis (Nolt, 1986: 432). Se entendermos que particulares como situações, cenários e conjuntos de circunstâncias não são suficientes para construir um mundo (Nolt, 1986: 435), e que ao falarmos em Mundos Possíveis devíamos falar de universos, a teoria falha, pois cada livro é um Mundo Possível inserido num universo particular. Se entendermos a literatura como nos é descrita em

Dom Casmurro, de Machado de Assis (1839-1908), «Nada se emenda bem nos livros confusos, mas tudo se pode meter nos livros omissos» (Assis, 2013: 142), uma história, mesmo que pareça incompleta, que não descreva todos os pormenores, pode incluir pormenores imaginados pelo leitor. Deste modo, a falta de pormenores não é argumento para refutar a teoria dos Mundos Possíveis, antes pelo contrário: ao deixar espaço à imaginação do leitor, dá-lhe mais força.

Numa última análise, os Mundos Possíveis são a construção de uma realidade. Mas para que possam ser interpretados desta maneira, é necessário que haja um contexto, intenção, e conhecimento de *background* (Bruner, 1991: 10). Jerome Bruner (1991: 11) chega mesmo a dar alguns exemplos onde estes elementos são essenciais no Mundo Real: um advogado e o seu cliente, ou um psicólogo e o seu paciente, precisam do contexto da narrativa. Este autor vai ainda mais longe e cita Labov ao dizer que «o que acontece e por que vale a pena contá-lo» (Bruner, 1991: 12), o que nos dá algumas pistas para interpretar significados em mundos ficcionais. Contudo, ao contrário do que Ryan (1991: 558-559) não temos um conjunto de regras, mas antes alguns factores que ajudam na compreensão da realidade do mundo ficcional. No que toca ao género fantasia, aquele onde mais se pode duvidar ao falar de realidade, os textos vêm acompanhados, na generalidade, de mapas do mundo descrito, e, em menos casos, de ilustrações.

Além de ajudar na compreensão de outra realidade, estes factores ajudam a imaginar o mundo descrito, uma vez que não se trata de uma realidade material, mas sim de uma construção a partir do pensamento humano (Schärfe, 2004: 111-112) e da linguagem. É também importante que neste tipo de ficções haja uma identificação entre o leitor e a personagem principal, o que permite que ambos “conheçam” o mundo ficcional e as suas regras quase ao mesmo tempo. É o que acontece, por exemplo, em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2003): através da personagem Harry exploramos um mundo onde a magia é uma “realidade”. No caso de *Lyra's Oxford*, tal como já havia acontecido na saga *His Dark Materials* (2011), descobrimos o mundo paralelo de Lyra, e através desta, vários outros. Este jogo de “faz de conta”, além de dar a possibilidade de uma realidade alternativa permite também que a descrição dos mundos ficcionais, de paisagens, de personagens, ou acontecimentos impossíveis no Mundo Real, sejam mais do que um mero trabalho de linguagem (Nolt, 1986: 442) e assumam o estatuto de uma possibilidade.

1.3 O género Fantasia

Tolkien, citado por Karen Fonstad (2016), falava num Mundo Secundário alguns anos antes das teorias referidas no ponto anterior. Mas não só fala nisto, como refere também que este deve ser consistente e próximo da realidade, este mundo será possível, uma vez que «Quando mais o Mundo Secundário difere do nosso Mundo Primário, mais difícil fica manter a credibilidade» (Fonstad, 2016: IX). A descrição torna-se fundamental se quisermos que um Mundo Secundário se mantenha credível, mesmo que difira em muito do Primário.

Ainda que a explicação dada acima fosse para referir as obras de Tolkien, podemos aplicar os argumentos que Karen Fonstad (2016) deu na Introdução do seu *The Atlas of Tolkien's Middle-Earth* ao género literário da fantasia. Interligado com o imaginário dos Contos tradicionais, muitas das criaturas que povoam os contos e os livros de fantasia são semelhantes, não permitindo uma distinção clara. Inclusive, muitas vezes os contos de tradição oral e popular servem de fonte à fantasia mesmo quando esta, como sucede no caso de Tolkien, constituem uma nova mitologia (Fonstad, 2016: IX).

Criaturas como elfos, anões, ursos polares falantes (ou outros animais), bem como feiticeiros, não têm um lugar no mundo quotidiano (Stableford, 2005: XXXV), que definimos como Mundo Real. Apesar de existirem algumas sagas de fantasia para adultos, como é o caso de *A Song of Ice and Fire*, de George Martin, os livros de fantasia, ainda que alguns tenham sido amplamente difundidos, continuam a ser catalogados como “para crianças”, ou, quanto muito, como infanto-juvenis.

A literatura fantástica, mesmo que seja tida como destina a crianças e adolescentes, reflecte algo essencial no dia-a-dia do Mundo Real, e que Stableford refere como paradoxal, uma vez que os próprios adultos o fazem, isto é, a capacidade de fantasiar, utilizada tanto para enfrentar problemas quotidianos, como para ler textos de vários géneros, não apenas os deste género literário (Stableford, 2005: XXXV-XXXIX). Em vez de prender o leitor a um mundo inexistente sem qualquer ligação ao Mundo Real, as personagens dos livros de fantasia ajudam a entender dilemas e sentimentos que todos têm, como cumprir deveres ou sentir tristeza, mesmo que muitas vezes o Mundo Possível descrito seja em quase tudo diferente do nosso (Kurkjian, Livingston, Young, Avi, 2006: 492-493).

O género da fantasia, e alguns géneros próximos, como é o caso da Ficção Científica, impuseram-se no cinema, onde alguns filmes e séries originaram “cultos”: a saga *A Guerra das Estrelas*, de George Lucas, por exemplo. Outras sagas, primeiro literárias e depois cinematográficas, também são hoje alvo de cultos semelhantes, como *O Senhor dos Anéis*, *Harry Potter*, ou *O Jogo dos Tronos*, levando a que haja, a par da literatura e do cinema, inúmeros objectos de *merchandising*.

A fantasia, no entanto, é usada para além do mero culto. Tem servido para criar sátiras, como fonte de crítica, tanto política como social (Kurkjian, Livingston, Young, Avi, 2006: 497). Obras como *As Viagens de Gulliver* (2009), de Jonathan Swift, ou *A Loja dos Suicídios* (2013), de Jean Teulé, exemplificam bem as sátiras; enquanto *Utopia*, de Thomas More, e *Admirável Mundo Novo* (1994), de Aldous Huxley, mostram bem como a fantasia pode falar de política e sociedade.

O uso de técnicas “realistas” na literatura fantástica não se limita à descrição, mas inclui também a ilustração, tanto de personagens como de cenários, mapas de mundos possíveis, cidades ou até de escolas de feitiçaria, como acontece nas edições comemorativas do lançamento de *Harry Potter and the Philosopher’s Stone* (Rowling, 2017).

A ilustração é mais do que um complemento à descrição, pois através dela o leitor pode imaginar a geografia dos locais, as suas culturas, desenvolvendo vários tipos de mapas dependendo do detalhada da descrição (Fonstad, 2016: IX-XI). Livros e objectos de apoio a obras literárias como as de Tolkien tornam-se fundamentais para completar o Mundo ficcional: no caso do *The Atlas of Tolkien’s Middle-Earth*, os mapas referem-se tanto à geografia, como às línguas da Terra Média e às migrações de vários povos; no caso de *Once Upon a Time in the North*, o tabuleiro do jogo “Peril of the Pole” ajuda a imaginar um jogo referido na própria novela.

Na Introdução ao *Historical Dictionary of Fantasy Literature* (2005: XXXIX), Stableford refere que fantasia é um género não-mimético, ou seja, não procura assemelhar-se ao Mundo Real. Neste sentido, o imaginário que povoa os livros deste género está próximo de mitos, lendas, ou folclore, ainda que se trate de um género literário, um artefacto artístico, enquanto os mitos, as lendas e os contos pertencem ao património imaterial das culturas humanas, muitas vezes de tradição oral, tendo surgido muito antes do género da fantástica (Attebery, 1992: 1-8).

Mundos ficcionais como os criados por Tolkien, onde existem povos específicos, é recorrente o recurso a lendas, mitos e folclore de várias culturas, com o objectivo de criar uma nova mitologia (Fonstad, 2016: IX).

As novelas de Pullman usadas nesta dissertação são também exemplos do uso das mesmas técnicas: diferenças entre os académicos que vivem em Oxford e os ciganos, ou entre os humanos com os seus *dæmon* e os ursos polares.

Longe de dar respostas, são inúmeras as questões levantadas ao ilustrador, algumas já colocadas por Karen Fonstad (2016), e que passam pelas dificuldades de mapear mundos fantásticos: «Um dos grandes problemas, ao longos dos séculos, de mapear, tem sido colocar um mundo redondo num pedaço de papel plano» (Fonstad, 2016: IX). Se este é um problema quando se cria um mapa do Mundo Real, para mapear mundos fantásticos ficcionais o ponto de apoio é a credibilidade do narrador, a consistência da descrição que permite aos leitores acreditar que o mapa representa o que está descrito na obra.

Neste ponto é possível colocar uma dúvida: sendo a descrição importante para ajudar o leitor a imaginar o mundo do livro, será relevante fazer ligações com o Mundo Real, ou as interpretações devem centrar-se nas descrições da narrativa?

1.4 A presente dissertação

Verificando-se um aumento das vendas de livros de fantasia, tanto para leitores infanto-juvenis como para adultos, torna-se impossível não estudar este género literário com critérios que permitam realizar interpretações sólidas, como produzir obras que chamem mais leitores para este género literário. Os revisores de textos de fantasia precisam de atentar em vários pormenores, alguns deles já referidos anteriormente, de modo a garantir que o autor não cometeu nenhum erro que perturbe a consistência do texto, e, por conseguinte, destrua a credibilidade daquele mundo, principalmente quando grande parte destas obras se apresentam em trilogias ou séries. No entanto, não é apenas a consistência interna que se deve ter em atenção, no caso dos livros ilustrados, é necessário verificar se a descrição corresponde à ilustração.

Deste modo, a presente dissertação tem como principal objectivo caracterizar alguns dos elementos presentes em livros de fantasia, recorrendo a conceitos que possam isolar os mundos descritos, podendo assim interpretá-los como únicos e independentes do Mundo Real. Para tal, os conceitos trabalhados ao longo deste capítulo são, precisamente, para separar um mundo de fantasia deste último. Assim, serão definidos os seguintes objectivos:

1. Aprofundar a relação entre o Mundo Real e os Mundos Possíveis;
2. Analisar a relação entre a descrição de lugares, personagens e objectos em livros de fantasia e a sua ilustração;
 - 2.1. Analisar exemplos de descrição;
 - 2.2. Analisar exemplos de ilustração;
3. Avaliar como a ilustração, enquanto imagem, ajuda o leitor a imaginar o mundo descrito na obra;
 - 3.1. Explorar os vários géneros onde a ilustração é usada;
 - 3.2. Distinguir entre livros de fantasia e livros infantis;
4. Analisar a publicação de livros de fantasia, e como algumas editoras se especializaram em livros deste género, a partir da argumentação feita nos pontos anteriores;
 - 4.1. Livros de fantasia não ilustrados em comparação com os ilustrados;
 - 4.2. Concluir se é necessário que um livro de fantasia seja ilustrado, ou se a ilustração é um mero acrescento dispensável.

O plano de trabalho desenvolvido na presente dissertação tem como objectivo trabalhar estes pontos.

Capítulo II – A descrição e a ilustração na publicação de livros de fantasia

A fantasia moderna, ainda que não tenha começado com a obra de Tolkien, tem como base esta, não apenas pelas criaturas mitológicas descritas nos livros, como elfos e anões, mas também incluir mapas como parte da ilustração do livro e pela dimensão e complexidade do mundo ficcional criado (Attebery, 1992: 14). No que toca aos exemplos usados para a presente dissertação, que se baseia em duas novelas de Philip Pullman, podemos destacar vários géneros de ilustração consoante a sua função na história. Por um lado, temos os já referidos mapas, como o de Oxford, que acompanha a obra *Lyra's Oxford* (2003); por outro, grande parte das ilustrações retratam personagens, objectos ou cenários. No caso de *Once Upon a Time in the North* (2008), existem ainda algumas ilustrações usadas para explicar o funcionamento de um balão, meio de transporte da personagem principal.

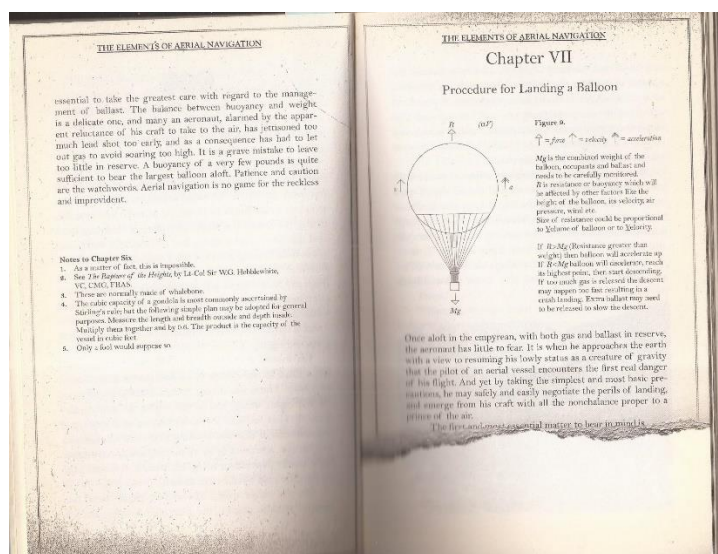


Figura 1. Ilustração do livro de aeronáutica, por John Lawrence, páginas 14 e 15.

As duas páginas desta ilustração, que imitam as páginas de um livro de aeronáutica, bem como as que imitam páginas de um jornal, de cartas ou as regras do jogo “Peril of the Pole”, incluídas depois do texto, a partir da página 98, podem ser comparadas com as páginas que narram acontecimentos e descrevem alguns locais na zona de Jericho, nomeadamente da Juxon-Street e dos Eagle Ironworks, em *Lyra's Oxford*. Estas páginas assemelham-se mais a outras, que surgem depois do texto, nomeadamente, um postal e um cartaz de um cruzeiro, distintas das restantes ilustrações incluídas na narrativa. Se

estas são mais próximas do Mundo Real, por demonstrarem fotografias e por se assemelharem com páginas de livros, as restantes retratam personagens, cenários, objectos, podendo ser usadas em formatos mais pequenos, para separar capítulos, e estando directamente relacionadas com o próprio mundo fantástico.

Utilizar ilustrações de pequenas dimensões para separar o texto, como se fossem capítulos, acontece em *Once Upon a Time in the North*, onde não existe uma numeração de capítulos, nem tão-pouco um seguimento linear da história, ao contrário do que sucede em *Lyra's Oxford*, onde os acontecimentos vão surgindo de forma linear, sem interrupções. Estas ilustrações distinguem-se de outras por não ocuparem uma parte significativa da página, limitando-se a uma pequena ilustração, geralmente de um objecto ou de um animal, colocados individualmente entre duas partes do texto.

‘Find a bed, Lee. Keep still. Don’t talk to anyone. Think good thoughts. Stay out of trouble.’

‘That’s a good idea,’ said Lee. (Pullman, 2008: 12)



Figura 2. Ilustração dos barris que separam as duas partes do texto, por John Lawrence, página 13.

A few enquiries brought him to a dingy boarding house near the harbor. He paid the landlady for a week’s room and board and laid his kitbag on the bed before going out to seek a way of earning some money. (Pullman, 2008: 13)

Entre o diálogo de Lee e o parágrafo, uma ilustração de três pequenos barris contribui para criar uma separação entre as passagens citadas. Mesmo que não haja uma separação numerada, ou títulos a findar uma parte e iniciar outra, ou até mesmo uma mudança de página, a ilustração cumpre esta mesma função. É uma função prática que pode ser tida como referência para outros livros que tenham o mesmo formato, ou seja, mais próximo de uma novela, sem grandes avanços cronológicos, nem variações de espaço. E o mais importante: o leitor não se perde na história, nem tão-pouco se cansa por não encontrar pausas ao longo da obra.

No que toca às ilustrações que retratam personagens, cenários e objectos, não se descortina uma função tão prática, pelo menos não imediatamente. A ilustração não tira a necessidade de existir uma descrição do conteúdo retratado, uma vez que numa tradução, e posterior publicação noutro país, a editora pode não querer incluir as ilustrações da edição da língua de origem. Se compararmos a edição inglesa de *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (1999) com a edição portuguesa, esta situação é bastante evidente: enquanto a primeira tem ilustrações, a segunda dispensou-a. Quanto às razões editoriais, podemos apenas especular, mas não é de descartar a hipótese de uma forma de reduzir custos de produção, uma vez que a ilustração está sujeita a direitos de autor do ilustrador, que acrescem aos direitos de autor do escritor. Uma narrativa com ilustrações é, muitas vezes, uma obra a “duas mãos”.

A opção pela não inclusão de ilustrações em livros de fantasia revela que esta é considerada como um assessorio ao livro, principalmente se tivermos em conta narrativas que se destinam a um público mais velho, que já não necessita da ilustração nem para o processo de “visualização mental” do que está escrito, nem para ajudar no processo de recriação imaginativa. Na realidade, as ilustrações das obras em análise, não substituem estes processos, inclusivamente porque as ilustrações são a preto e branco.

Posto isto, como podemos justificar o uso recorrente de ilustrações? Apesar de se pressupor que os livros se destinam a leitores já com capacidade imaginativa (principalmente se forem livros de fantasia para adultos), não podemos esquecer o facto de que as obras descrevem mundos com regras diferentes do mundo real. À partida, a história não é o único factor desconhecido para o leitor, mas também o próprio mundo ou certos objectos, mesmo os que se assemelhem aos do Mundo Real têm, muitas vezes, aparência ligeiramente diferente e capacidades ou finalidades distintas.

Também os bestiários medievais eram ilustrados, para não falar das iluminuras das Bíblias, mas a grande diferença está, precisamente, na cor. Enquanto estes deviam ser coloridos, nenhuma ilustração, quer em *Lyra's Oxford* como em *Once Upon a Time in the North*, o são, limitando-se a preenchimentos a preto. Pegando em algumas edições da obra de Júlio Verne, é possível observar que este estilo de ilustração se aproxima muito mais dessas edições, tanto se parecer mais com uma gravura, como pelas cores, uma vez mais, se limitarem ao preto e branco. Em termos de produção, se as ilustrações fossem a cores, o custo seria muito maior, fazendo com que cada exemplar também representasse um custo mais elevado para o leitor.



Figura 3. Ilustração de Phileas Fogg, por Alphonse de Neuville e Léon Benett, página 9.

Um caso que podemos usar como exemplo é o das edições especiais dos três primeiros livros da saga *Harry Potter*, onde as ilustrações a cores, bem como o formato, fazem com que haja uma diferença bastante significativa no preço de cada exemplar.

A ilustração, longe de ser desnecessária, pode contribuir para complementar a imersão do leitor no universo descrito, aumentando a afetividade com as personagens e os eventos ocorridos (Schaeffer, 2009: 102). Assim, não só o leitor se identifica mais com o livro, como também a sua empatia para com ele aumenta (Keen, 2006: 214).

Também para a ilustração podemos aplicar as regras da teoria dos Mundos Possíveis, pois da mesma maneira que estas não podem contradizer o que o escritor descreveu, também o Mundo Ficcional não se pode contradizer a si mesmo (Doležel, 1988: 483). Assim, a relação entre uma e outra é mais de complementaridade do que de necessidade, embora, como já observamos, a descrição não necessite, obrigatoriamente, de se fazer acompanhar pela ilustração. No entanto, se atentarmos em algumas das ilustrações das duas obras em análise, referem-se a «particulares ficcionais caracterizados pelo seu próprio mundo, organizados macroestruturalmente» (Doležel, 1988: 484).

Recorrendo uma vez mais à citação de Doležel (1988) transcrita acima, podemos separar a ilustração em dois géneros: macroestrutural e microestrutural. Assim, distinguimos entre ilustrações referentes à descrição de elementos do mundo, isto é, locais, cenários e mapas, sendo estes macroestruturais por poderem conter todos os

outros, ou seja, personagens, objectos e até, num caso particular, o tabuleiro do jogo “Peril of the Pole”⁴, constituindo particulares microestruturais. Apesar das peças e do tabuleiro deste jogo surgirem como um complemento extra ao livro, são um objecto pertencente à cultura do local descrito em *Once Upon a Time in the North*.

Apesar de ajudar o leitor a compreender o jogo descrito, as referências no livro não o constituem como uma parte fundamental para que o leitor não se desoriente. As citações que se seguem ilustram bem como o próprio Lee não conhece o jogo, limitando-se a fazer uma pequena referência que não perturba a leitura pela falta de compreensão:

The evening meal was served in the parlour of the boarding house, wich was a dismal place with a small dining table, an iron stove, a shelf of religious books, and a small collection of battered and dusty board games with names like *Peril of the Pole*, *Flippety-Flop*, and *Animal Misfitz*. (Pullman, 2008: 19)

Como podemos ver através desta citação, a referência ao jogo “Peril of the Pole” é tão vaga que se limita a mencionar o título, inserido num conjunto de outros jogos, e sem mencionar as regras. Inclusive, posteriormente há uma referência a um destes jogos, contudo, não se trata deste que acompanha a novela, mas sim do “Flippety-Flop”:

«What do you say to a game of cards, now this delicious repast is but a fading memory and our fair companion has withdrawn? Unless you’d like to take a chance on *Flippety-Flop*?» (Pullman 2008: 21).

Por outro lado, em *Lyra’s Oxford*, o mapa ajuda o leitor a conseguir orientar-se na Oxford que é descrita, seja em conjunto com as aves (o subtítulo da obra é, precisamente, *Lyra and the Birds*), seja com as referências ao próprio colégio onde Lyra vive. A cartografia surge, assim, para evitar qualquer sensação de desorientação, ou alguma perplexidade que surja pelo leitor não conseguir sentir-se como parte daquele mundo (Tally, 2013: 1). Citando Tally (2013), podemos mesmo ir mais longe ao referir que «O

⁴ Incluído no Anexo A

mapa é um dos modos mais poderosos e efectivos que as pessoas têm para dar sentido ao seu lugar no mundo» (Tally, 2013: 2). Nos livros de fantasia, o efeito não é diferente.

Como vimos anteriormente, o Mundo Possível de um livro deve ser visto exactamente como o Mundo Real, e, como tal, a necessidade de orientação é a mesma. Além de uma noção espacial, os mapas permitem ao leitor inserir-se naquele mundo como «sendo parte do mundo» (Tally, 2013: 1). Os mapas, não se limitando a meras linhas a demarcar uma costa, ou apenas nomes, incluem cordilheiras, montanhas, rios, florestas e, até, fronteiras, tanto de territórios humanos, como de outras criaturas. Podemos encontrar estas semelhanças quer no mapa de Oxford, quer no da Terra Média, incluído em *O Senhor dos Anéis*, ou até mesmo no de Westeros, de *A Song of Ice and Fire*.⁵

O mesmo acontece quando surgem as páginas referentes ao balão de Lee, e a alguns elementos da navegação aeronáutica, bem como com as páginas dedicadas a falar de Jericho. Com isto, podemos ver que nem toda a ilustração incluída num livro de fantasia se limita a desenhos, nem mesmo mapas. Numa análise bastante redutora, observamos como a ilustração tem a função que o próprio nome indica: ilustrar passagens do livro. Deste modo, e mesmo que não falemos de uma ilustração com um sentido prático, esta reforça a descrição do autor. Vejamos, a título de exemplo, a descrição da luta do *dæmon* de Lee com o *dæmon* de outra personagem, e a ilustração que a acompanha.

[...] the little rabbit had only half the weight of the snake; and Lee could feel with his *dæmon* the furious power of the twisting, writhing form of McConville's as she flung herself left, right, left, trying to tear her neck out from between Hester's teeth.

'Keep going, gal,' Lee whispered. 'Hold tight there, sweetheart...'

And she dug in, she tightened her trembling jaw, she scrabbled and slipped but she dug in again and tugged, and dragged, and hauled, and little by little pulled McConville's *dæmon* away from him. (Pullman, 2008: 79 e 80)

⁵ Para melhor se perceberem as semelhanças, os mapas referidos encontram-se no Anexo B.



Figura 4. Ilustração da luta de Hester, por John Lawrence, página 80.

Neste caso a ilustração apenas reforça a luta, não tendo um sentido prático para ajudar o leitor a compreender e a imaginar a passagem, como acontece com a cartografia e ilustrações explicativas. Se atentarmos ao subtítulo de *Lyra's Oxford, Lyra and the Birds*, e às ilustrações, chegamos à conclusão que onze das doze ilustrações, de dimensões reduzidas, contêm pássaros. Não se limitando a reforçar a referência aos pássaros que Lyra admira, são também uma parte dos cenários, completando as ilustrações de Oxford. Tal como podemos observar pela seguinte descrições, acompanhada da ilustração também incluída:

Pan's black eyes swept every rooftop, every window in sight, while Lyra leaned out and looked up and down the street on one side and then darted to the other three sides to look into Jordan's front quadrangle and along the roof as well. The citizens of Oxford were going about their daily business, and a noise of birds in the sky wasn't interesting enough to disturb them. (Pullman, 2003: 7)



Figura 5. Ilustração da Igreja da Universidade, por John Lawrence, página 7.

Ainda que imagem aproxime o Mundo ficcional fantástico do Mundo Real, por demonstrarem uma representação da descrição. Ainda assim, expressões como “Uma imagem vale mais do que mil palavras” não são aplicadas a este género de ilustração, uma vez que não retractam partes fundamentais, como por exemplo, os pensamentos e as reacções das personagens.

No caso da Banda Desenhada e das Novelas Gráficas, este factor não representa um problema, uma vez que, a par dos balões de fala, existem balões de pensamento, além de que a imagem é fundamental ao género, seja por ser caracterizador deste, seja pela própria compreensão da história. Assim, a ilustração nestes géneros está relacionada com os balões intrinsecamente, sejam de que tipo forem, enquanto nos livros de fantasia está relacionada com a descrições do Mundo.

O mesmo acontece no que toca à ilustração de livros para crianças em idades pré-escolares. Uma vez que ainda não aprenderam a ler, nem tão-pouco a sua memória possui organização linguística, este género de livros tem que corresponder às suas percepções sensoriais (House, Rule, 2005: 283). Nesta faixa etária, a ilustração ajuda não só a criança a interpretar a história, mas também a desenvolver capacidades para pensar criteriosamente face à quantidade de imagens da sociedade contemporânea (House, Rule, 2005: 284). O editor adquire um papel fundamental ao fazer chegar, tanto às crianças como aos pais e educadores, livros que correspondam a estas necessidades.

No seu estudo sobre o que torna um livro ilustrado bonito, House e Rule (2005) referem alguns critérios com base em perguntas sobre trinta livros infantis. Os três principais critérios são a familiaridade, a acção e a cor, no entanto, podem ir tanto de sentimentos a comportamentos, passando por comida, e até por pelagem (House, Rule, 2005: 286-289).

A ilustração, longe de se limitar a ajudar crianças a interpretar uma obra, pode mesmo alterar a interpretação que fazem do texto (Quance, 2009: 72). Na relação entre texto e imagem, a interpretação literária recai sobre o texto, apesar desta constituir uma relação unívoca, isto é, o leitor tem a percepção de ambas ao mesmo tempo, uma vez que existem elementos semelhantes nas duas (Quance, 2009: 73). A preferência de uma em relação à outra talvez se deva a alguns factores referidos acima, nomeadamente, a ilustração limitar-se a demonstrar apenas uma parte da descrição, sem incluir pensamentos, falas, ou reacções detalhadas de todas as personagens.

Quance (2009) dá-nos outros exemplos que demonstram como o texto prevalece, na generalidade, sobre a ilustração: «O autor do texto considera que tem algo a dizer no que é ilustrado e em como o deve ser» (Quance, 2009: 73). Aliás, o artigo de Quance é, precisamente, sobre uma ilustradora, Norah Borges (1901-1998), e inclui algumas das suas gravuras. Outro exemplo passa pela forma como a ilustração reforça alguns aspectos da descrição, subordinando-a para o leitor reter mais a passagem ilustrada. Se tivermos em conta que a obra parte do autor, quem tem o direito de escolha parece óbvio, no entanto, a obra pode ser mais criativa quanta mais liberdade tiver o ilustrador.

Na literatura infantil, as ilustrações são muito mais abundantes em relação ao texto, e de maiores dimensões, podendo mesmo ocupar a página inteira. Pelo contrário, os livros de fantasia, nomeadamente os exemplos que temos vindo a referir, têm muito menos ilustração, e, na sua generalidade, têm dimensões mais reduzidas, não usam cores primárias e secundárias, limitando-se ao preto e branco. O facto de a ilustração não ser essencial para compreender as obras pode constituir uma justificação para esta opção. Assim, em vez de retratar apenas expressões e gestos das personagens, retrata objectos, cenários, ou até criaturas.

É possível encontrar algumas excepções a esta regra, uma delas constitui *As Crónicas de Nárnia*, onde algumas das personagens infantis são ilustradas e dotadas de expressões como surpresa, ou maravilha.

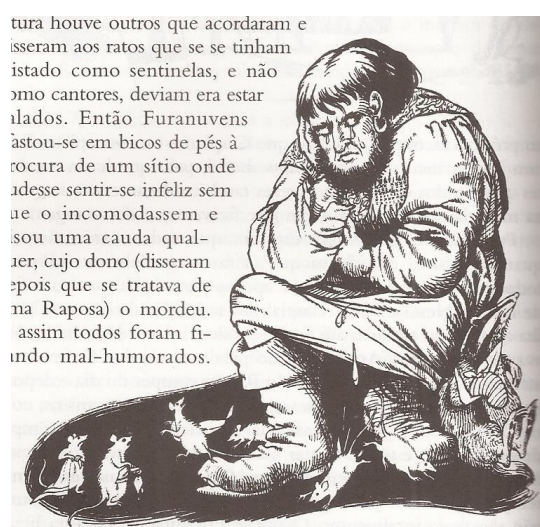


Figura 6. Ilustração do gigante tal a chorar, por Pauline Baynes, página 72.

Para alguns autores, escrever um livro de fantasia recupera alguns géneros de discurso bastante familiares da infância, nomeadamente, lendas populares, mitos e até rituais (Gilead, 1991: 288). Gilead vai mais longe, referindo mesmo que esta recuperação

insere na cultura moderna algumas lendas e mitos pertencentes ao imaginário do passado (1991: 288). Um exemplo evidente passa pela recuperação de mitos nórdicos, nomeadamente de elfos, por parte de Tolkien. Podemos ainda recorrer ao livro *Mitos e Lendas Celtas: País de Gales*, de Angélica Varandas (2007), e referir como Tolkien e Rowling se inspiraram em algumas lendas destes povos, como o dom da invisibilidade, atribuído a objectos como o manto dos elfos, que confere uma camuflagem perfeita, ou o “Manto da Invisibilidade”, respectivamente (Varandas, 2007: 141), e apenas para demonstrar um exemplo.

Tally (2013: 45) considera que escrever é já por si só mapear ou cartografar. No que toca a livros de fantasia, o caso não é diferente: o facto de construir um mundo não impede que sejam atribuídas características geográficas, tais como distâncias ou características identificativas do espaço (Tally, 2013: 45). Dar consistência a este factor fará com que não haja uma fuga da realidade, permitindo ao leitor inserir-se no mundo fantástico.

Contudo, mesmo com descrições detalhadas e mapas, cartografar mundos fantásticos levanta vários problemas, Karen refere, por exemplo, a divergência entre o redondo e o plano, a dificuldade em colocar um mundo redondo numa superfície plana (Fonstad, 2016: IX-X). Contudo, e tal como Fonstad afirma, os mapas dos livros de fantasia são para os leitores, e não para os habitantes dos mundos ficcionais (Fonstad, 2016: IX).

Em vez de enfatizar um afastamento do Mundo Real, a capacidade de cartografar o mundo fantástico aproxima-o do modo como vivemos no primeiro, transformando qualquer hierarquia de mais próximo ou mais afastado da realidade num sistema instável (Gilead, 1991: 289). Contrariando esta tendência, criar um sistema que defina uma obra como mais ou menos completa teria uma maior utilidade, uma vez que, no caso da fantasia, o autor tem de recorrer a descrições mais pormenorizadas.

Gilead (1991: 288) chega mesmo a afirmar que o realismo pode representar mais escapismo e consolo da realidade, do que uma obra de fantasia. Não é difícil perceber o porquê desta afirmação: a fantasia costuma envolver uma jornada, ou uma demanda, da qual os heróis regressam com outro conhecimento, tanto sobre si, como da vida e do mundo que os rodeia (Gilead, 1991: 278). Esta experiência, onde as personagens tiveram que ultrapassar vários desafios e obstáculos, permite que o leitor entenda melhor o seu

próprio mundo, saiba organizar as informações e conhecimentos que vai adquirindo, apenas por transitar entre o mundo ficcional e o Mundo Real (Tally, 2013: 2).

Atentando à cartografia que Fonstad (2016) estabeleceu, e longe de se ter limitado à geografia espacial, os mapas apresentados em *The Atlas of Middle-Earth* mostram o relevo, bacias hidrográficas, batalhas, condições climáticas, e até migrações de vários povos, nomeadamente, hobbits, elfos, anões e populações humanas.

Apesar deste livro se referir à obra de Tolkien, e não ser uma obra do próprio Tolkien, os mapas de Fonstad (2016) tornam-se úteis para compreender muitos dos pormenores espaciais e históricos descritos em *The Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, uma vez que ajudam o leitor a inserir-se dentro do espaço geográfico da Terra Média, com o recurso a citações da história, tanto de migrações como de batalhas. Mais do que ajudar, os mapas são úteis pela maneira como se encaixam na própria história, isto é, fazem parte da mesma ao constituírem um dos elementos que Herman distingue para a construção de um mundo, nomeadamente, a localização, fazendo com que os acontecimentos devam ser interpretados também com base no espaço onde ocorrem (Hernam, 2009: 72-74). Deste modo, o local tem tanta importância no acontecimento, como o acontecimento em si, o que justifica que livros como o atlas mencionado se tornem úteis para o leitor que pretenda compreender melhor a descrição de Tolkien ou, pelo menos, que queira ter uma representação visual.

Se entendermos que a ficção, neste caso em particular, a fantasia, cria o seu próprio método discursivo, limitando a verdade do que é narrado ao próprio mundo (Herman, Vervaeck, 2005: 150), a ilustração é também uma maneira de transmitir a veracidade do que é narrado no mundo ficcional. Tendo em conta a relação entre descrição e ilustração, os critérios lógicos continuam a ser internos, visto que a ilustração está vinculada com aquele mundo fantástico.

Mais do que decidir a utilidade da ilustração, é importante definir o valor artístico desta. Retomando o artigo sobre Norah Borges, verificamos como a ilustração é uma forma de aproximar o leitor do texto pelo modo como também ela constrói o mundo fantástico. Em vez de pensar que uma ilustração que não tenha um valor útil imediato, um editor, principalmente um que se dedique a publicar livros deste género, deve compreender a ilustração através da construção do mundo, e da forma como esta pode constituir-se também como uma experiência estética dentro da obra.

Podemos destacar outras duas obras que recorrem à ilustração, permitindo-lhes aumentar o seu valor expressivo, nomeadamente, *A Rapariga que Roubava Livros* (2015), de Markus Zusak, e *Tereza Batista, Cansada de Guerra* (2015), de Jorge Amado. Ainda que a primeira narrativa possa ser definida como fantasia, visto que o narrador é a própria morte, o segundo refere-se a uma narrativa marcada inteiramente pela época em que é escrita. Além da ilustração aumentar a expressividade da descrição, permite estabelecer uma ponte entre os elementos fantasiosos e a realidade, mundo onde o leitor vai buscar os referentes de que carece.



Figura 7. Ilustração da esquerda refere-se à *A Rapariga que Roubava Livros*, por Trudy White, página 204; a da direita refere-se a *Tereza Batista, Cansada de Guerra*, por Calasans Neto, página 273.

A ponte que a ilustração estabelece nestes casos define uma outra função, diferente da que encontramos nos textos de Pullman em análise, uma vez que estas se situam num mundo fantástico, ainda que próximos do Mundo Real, pelo que não necessitam de responder a uma necessidade tão forte de verosimilhança. Ambas têm um valor artístico. A título de exemplo, podemos citar uma personagem de *A Rapariga que Roubava Livros* (2015) que faz e oferece um livro ilustrado à personagem principal, estando a ilustração incluída dentro do romance. Neste caso, a reprodução vale por se tratar de um objecto manufacturado e com uma carga sentimental, sendo também uma forma de contar “uma história dentro da história”.

A ilustração, ao ajudar a criar um mundo fantástico, dá-lhe mais autonomia através das representações que faz do mundo fantástico. Ainda que essa representação seja, em grande parte, sobre objectos ou animais do Mundo Real, como, por exemplo, cegonhas ou guindastes de um porto, estes não são meras «imitações/ representações de entidades

reais» (Doležel, 1988: 475). Por muito semelhantes, se não mesmo iguais, que sejam aos protótipos reais, autonomizam-se por estarem inseridos num universo ficcional.

Na fantasia, a descrição recebe uma maior importância, ainda mais do que aquela que temos vindo a atribuir, uma vez que não depende do Mundo Real para estabelecer os seus critérios lógicos, ficando a própria descrição encarregue de o fazer. Por outro lado, e como vimos no parágrafo anterior, a ilustração é uma representação, no entanto, esta representação prende-se à da obra, ou seja, à descrição de paisagens, objectos, animais e personagens, e não a critérios do Mundo Real. Isto leva a que os conceitos de mimese não sejam relevantes para discutir a relação entre descrição e ilustração.

Ainda assim, a ilustração torna-se apenas uma representação do mundo fantástico, se o leitor reconhecer que esta se refere ao tempo da história, ao local, aos objectos, e às personagens descritas (Blumson, 2014: 167). Caso a ilustração não corresponda a este critério, que parece quase óbvio, o leitor não a reconhecerá como parte da história, haverá uma falha na lógica interina da obra, criando confusão durante a leitura. O mesmo acontece se as ilustrações ficarem mal paginadas.

Retomemos a temática dos mapas, também estes critérios devem ser respeitados para que o leitor consiga localizar-se dentro da obra. Mais uma vez, torna-se lógico que assim aconteça: a cada mundo fantástico deve corresponder apenas um mapa, mesmo que este possa sofrer alterações, tal como Tolkien estabeleceu na evolução da Terra Média. No entanto, durante o processo de produção de um livro destes, o mapa é, precisamente, um dos elementos que necessitam de ser revistos, uma vez que existe mais a tendência de acompanhar a obra com a cartografia, do que com ilustrações dentro do texto. Como exemplo podemos referir *Eragon* (2011) e a saga *A Song of Ice and Fire*.

Tanto *Lyra's Oxford* como *Once Upon a Time in the North* não necessitam da saga onde as personagens surgem primeiro, ou seja, a trilogia *His Dark Materials*. No entanto, nesta não são apresentados mapas. Com o mapa de Oxford que acompanha *Lyra's Oxford*, o leitor consegue compreender melhor as descrições da instituição em *Northen Lights*, primeiro livro da trilogia.

No caso do mapa em questão, e apesar de não serem apresentados dados do custo de produção, por si só mais elevado devido ao uso de cor. Claro que foi uma decisão editorial, uma vez que não é necessário que a cartografia tenha cores (a não ser que falemos de Atlas mais aprofundados como o de Fonstad (2016)).

O facto de Tolkien estabelecer uma história para os limites geográficos e fronteiriços da Terra-Média, independente da história, por exemplo, de *The Hobbit* ou *O Senhor dos Anéis*, faz com que a primeira seja quase tão importante como a segunda. Tanto assim é que existem muitos outros textos, e não apenas um atlas a explicar a própria história da Terra Média, como esta foi formada, até chegar ao momento da trilogia. Importa referir que muitos destes textos são do próprio Tolkien, em alguns casos compilados pelo seu filho.

Há algumas perguntas que Tally (2013) coloca e que podem ser aplicadas não apenas à cartografia, mas também à ilustração na sua generalidade:

Quais são as funções desta história ou mapa? O que quero que o leitor retanha dela? O que conta como lugar (ou evento, personagem, ou tema) que valha a pena marcar? O que pode ser deixado de parte com segurança? (Tally, 2013: 50)

Para esclarecer algumas destas questões, e para argumentar em como a história da obra tem um maior grau de importância do que a do mapa, recorramos uma vez mais a Tally (2013: 48-58), dizendo que é a narrativa que atribui significado ao local, fazendo com que o local seja tão importante como o tempo. Ainda assim, o mapa, e o espaço específico dentro deste, onde ocorrem passagens significativas, ao constituírem o pano de fundo, também moldam o próprio acontecimento, limitando-o espacialmente. Para dar um exemplo um tanto ridículo, uma fuga numa pradaria não pode ser feita a nado.

There was a hasty clap of wings, and the dæmon-bird skimmed over their heads to land on the low branch of a plane tree just ahead of them. Someone coming out of the little lane to the left gave a startled exclamation and then passed on. (Pullman, 2003: 25)

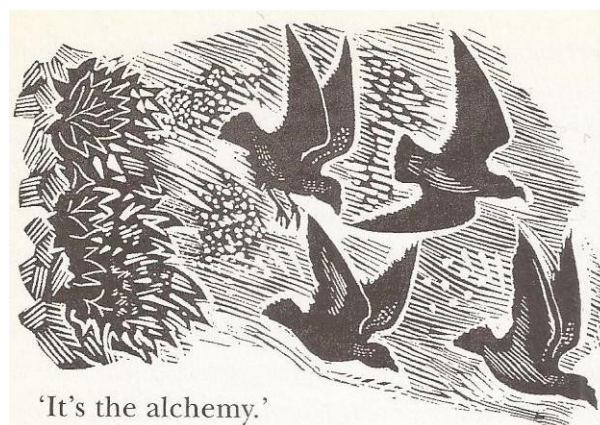


Figura 8. Ilustração de pombos, por John Lawrence, página 26.

Neste excerto e ilustração correspondente, observamos como a ilustração revela apenas um pormenor dentro de uma passagem maior. Verificamos também o modo como a descrição dá sentido à ilustração: o voo picado das aves que imaginamos levar à aterragem do *dæmon*.

A representação de determinados excertos, seja por escolha do autor, do ilustrador ou até do editor, é intencional, e como tal deve ser analisada com base nessa representação (Blumson, 2014: 23-28). Segundo Blumson (2014), tudo o que é físico conecta-se a uma causa, ou seja, produz um efeito, logo, a sua representação, tal como a descrição, é natural. O próprio texto faz com que a ilustração, enquanto representação, seja complementar do texto, visto que está vinculada a alguns particulares descritos.

Mesmo que a linguagem nem sempre funcione através de sentidos literais, antes pelo contrário, a descrição de livros de fantasia tem uma base realista para que o leitor, como já foi referido, consiga imaginar o mundo fantástico, localizar-se nele. Em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2003), a descrição do castelo de Hogwarts, enquanto escola de feitiçaria, permite ao leitor construir uma representação mental de particulares da obra, também a referência ao local onde moram os tios de Harry, e onde este passa a sua infância, é um exemplo deste género realista: a referência ao “número quatro de Privet Drive” e aos tios da personagem principal, não só abre a obra, como também representa o local para onde Harry terá que voltar todos os Verões.

Neste caso particular, a necessidade de o descrever realisticamente não se limita a ajudar o leitor no processo de imaginação, nem a localizá-lo no mundo fantástico, mas a dar verosimilhança à narrativa. Neste sentido, o comboio que leva a personagem de um

mundo para o outro, surge como ponte entre ambos. O leitor vai descobrindo a obra de Rowling ao mesmo tempo que a personagem principal.

Retomando a temática da ilustração, não podemos esquecer que grande parte dos livros publicados contemporaneamente apresentam as capas ilustradas, servindo estas como paratexto. Não apenas por chamar a atenção do leitor, por muito que não queiramos julgar um livro pela sua capa, como também informa o leitor do género de livro narrado (Herman, 2009: 83). Observando a ilustração da capa de *Once Upon a Time in the North*, reparamos como esta orienta o leitor de imediato para uma parte da história: Lee chega de balão a uma vila. Quanto a *Lyra's Oxford*, a ilustração dos vários edifícios reforça a ideia do próprio título.

Segundo a obra de Attebery, *Strategies of Fantasy* (1992), podemos definir a ilustração, tanto de mapas como de passagens das obras, como ícones. A definição que Attebery (1992: 6) retira de Peirce (1960: 158) passa pela manipulação do ícone, que permite tanto novos entendimentos, como novas experiências, uma vez que a descrição e a narrativa não se limitam a ser meros signos que criam elementos como personagens, eventos e cenários. Mas é necessário que haja um referente para o ícone (Attebery, 1992: 6). O exemplo que Attebery dá é, precisamente, o da cartografia (1992: 7). No caso, trata-se de uma cidade desconhecida, contudo, podemos extrapolar para qualquer mundo ficcional. Ainda que o mapa seja uma forma plana de representar o espaço, impede que o leitor se perca na descrição de locais, dando até uma noção de distância, quando falamos de demandas e jornadas, ou de fronteiras, se existir mais do que um país ou de uma região no mundo fantástico, como acontece na obra de Tolkien.

Uma vez mais, esta é uma utilidade prática no tipo de ilustração incluída nos livros de fantasia, no entanto, e entendendo que este género literário é muitas vezes uma recriação de mitos, a ilustração de criaturas mágicas, em termos culturais, pode ser entendida como uma forma de estudar o modo como determinada época percebe esses mitos (Attebery, 1992: 8-9). A recriação de mitos, e criaturas mitológicas, não se limita a ser literal, antes transforma-os de acordo com o modo como se inserem no próprio mundo fantástico e na cosmovisão da época. Passando da fantasia para a ficção científica, em *Frankenstein* (2009), Prometeu não é já um dos Titãs, mas sim um estudante; em *Fausto* (2013), apesar de todas as figuras míticas, estas já não são os agentes da mudança, mas sim Fausto.

Aqui referimo-nos apenas ao Homem como substituto do mítico, contudo, a fantasia recorre a axiomas que não se encontram no Mundo Real (Attebery, 1992: 110). Talvez devido a isso o seu espaço tem um carácter simbólico (Monteiro, 2010: 16). Apesar do texto ter que corresponder à sua própria lógica interna, para que o leitor não perca o interesse com erros, o leitor também procura ligações entre os dois mundos, mesmo perante o ambiente mítico ou o recurso a sonhos, para que o mundo ficcional se tornar verosímil ao ponto que provoque uma noção de realidade (Monteiro, 2010: 73).

A ilustração, ao retractar objectos e cenários, permite uma melhor ligação entre os dois mundos, ao demonstrar que, ainda que com axiomas diferentes, ambos os mundos têm pontos de contacto, que são fornecidos pela dimensão semântica.

O que provoca, efectivamente, a separação entre o Mundo Real e os mundos ficcionais é a forma como este é preenchido, ou seja, o recurso à magia, criaturas mitológicas, a jornada que o herói precisa de enfrentar. Isto apresenta um perigo para a fantasia, ou seja, a substituição da criação original por uma fórmula (Attebery, 1992: 10). Em si mesma a fórmula não apresenta nada de errado, pelo menos até ser a única coisa que a narrativa apresenta, nada acrescentando de novo ao género (Monteiro, 2010: 14). Aliás, Attebery (1992: 11) não inclui obras que correspondam apenas a uma fórmula quando fala de fantasia como género.

É a fantasia, como Monteiro refere no livro *A Simbólica do Espaço em O Senhor dos Anéis de J. R. R. Tolkien* (2010), que compõe a alternativa: um determinado objecto pode ser semelhante, ou exactamente igual, a um do Mundo Real, mas o axioma dos livros de fantasia, além de preencher o mundo com magia, faz com que o leitor saiba, a priori, que aquele objecto não tem as mesmas capacidades que o seu semelhante no Mundo Real. Um exemplo que salienta isto mesmo, e indo ao extremo de um objecto do quotidiano, já considerado lixo, é usado como objecto mágico num mundo fantástico, está na saga *Harry Potter*, onde botas velhas e rotas ou latas de refrigerante vazias são usadas como “Botão de Transporte”, ou seja, permitem a quem toque nelas viajar quase instantaneamente para locais definidos.

Voltando à questão da ilustração, e recorrendo a um ensaio do próprio Philip Pullman (2017), o facto de ser muito mais fácil hoje imprimir livros ilustrados cheios de cores leva a que se comece a alterar a tradição da ilustração a preto e branco. Inclusive, Pullman refere alguns ilustradores, como Fritz Wegner e Robin Jacques, que já não são usados para trabalhar em obras que usualmente trabalhavam. Ainda assim, algumas

edições comemorativas, como acontece com as comemorativas do 75º aniversário da publicação de *O Senhor dos Anéis*, *The Hobbit* (2011) mantêm a tradição de ilustração a preto e branco, aliás, estas são feitas pelo próprio Tolkien.

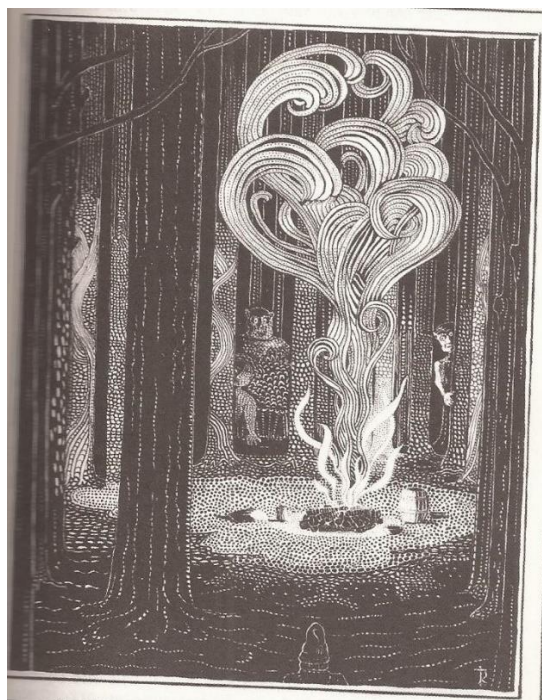


Figura 9. Ilustração dos Trolls, por J. R. R. Tolkien, página 45.

Ainda que a ilustração deva estar em sintonia com as regras da descrição, a partir do ensaio de Pullman vemos como a ilustração, enquanto imagem, tem um efeito diferente no leitor (Pullman, 2017: 266-281). Do mesmo modo que, através da descrição, podemos observar a qualidade de uma obra literária, a ilustração leva-nos a observar a qualidade do ilustrador. O mesmo aconteceu no ensaio de Quance (2009), onde, e apesar da ilustração estar subordinada ao texto, vimos como o ilustrador se pode destacar pela qualidade do seu trabalho. Pullman (2017: 271) refere que, em criança, contemplava a ilustração de uma rapariga realizada por Richard Kennedy e que, anos mais tarde, se inspirou nela para a personagem Lyra, a personagem da trilogia *His Dark Materials*, *Lyra's Oxford* e do livro lançado no fim do ano de 2017, *The Book of Dust*.

Ainda que o ensaio de Pullman incida, sobretudo, nos livros infantis, e como vimos a literatura fantástica não tem que ser apenas para um público infanto-juvenil, é pertinente referir que nem toda a ilustração, muito pelo contrário, tem que remeter para as paisagens do universo ficcional. Aliás, analisando as ilustrações de *Lyra's Oxford* e *Once Upon a Time in the North*, grande parte destas não o faz, ainda que surjam

pormenores desse universo que possam ajudar o leitor a imaginá-lo. Aqui podemos estabelecer uma diferença entre estas novelas e, por exemplo, *The Hobbit* (2011): enquanto neste último as ilustrações são sobre paisagens do mundo fantástico, ou salientando pormenores deste, em *Lyra's Oxford* e *Once Upon a Time in the North* existe uma maior diversidade de temáticas incluídas nas ilustrações.

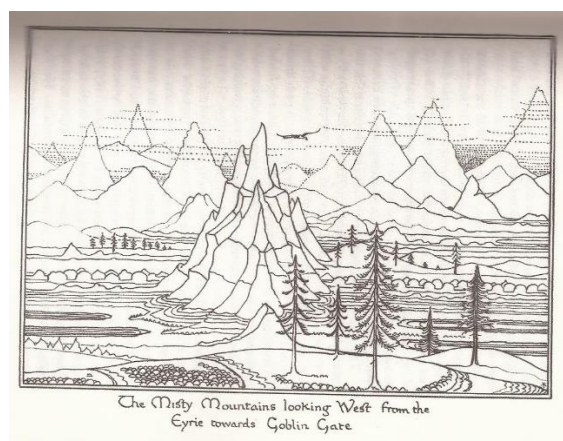
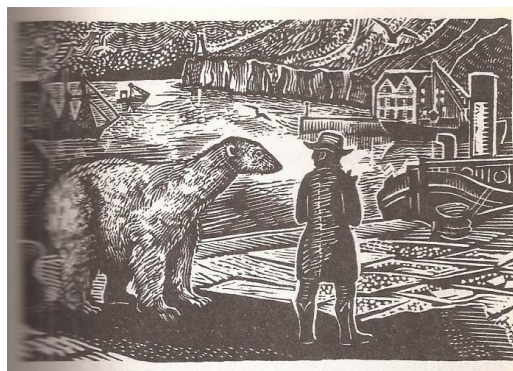


Figura 10. De cima para baixo: ilustração de *Lyra's Oxford*, de *Once Upon a Time in the North*, e *The Hobbit*, páginas 23, 51 e 123, por John Lawrence e J. R. R. Tolkien, respectivamente.

Isto talvez se deva o facto de *The Hobbit* (2011), tal como *O Senhor dos Anéis*, a paisagem, a descrição do mundo, serem tão importantes como a história, ao contrário

daquelas onde a acção e as personagens são dominantes (Pullman, 2017: 277). Pullman refere mesmo que isto constitui dois tipos de escritor, assim como dois tipos de ilustrador.

Se entendermos que a fantasia, a par da ficção científica, é mais fácil de reconhecer do que teorizar, e que a fantasia pode carecer tanto de caracterização como de possibilidade, ou naturalidade (Attebery, 1992: 106), a ilustração é a ponte para a teorizar como mundo independente do Mundo Real, criar uma possibilidade para o que é descrito, porque há uma visualização, dando naturalidade à lógica interna do mundo fantástico. É um complemento da descrição, e não um enfeite que pode ser descartado.

Capítulo III – Discussão

Ao longo deste estudo, temos vindo a desenvolver a ideia de que, na sua tentativa de construir um mundo verosímil, a descrição em livros de fantasia aproxima-se mais das técnicas realistas, tanto do espaço, o seu tempo, e os objectos que o ocupam. O processo de desfamiliarização, mesmo causando uma estranheza inicial, tranquiliza o leitor porque aproxima objectos comuns e quotidianos, transformados em objectos dotados de capacidades mágicas (Conkan, 2016: 4) do horizonte de expectativa do leitor. Nos dois últimos livros da saga *Harry Potter*, quando surgem os “Horcruxes”, o leitor não estranha as capacidades mágicas destes objectos, que, mesmo valiosos, podiam ser objectos quotidianos do Mundo Real (a lista dos objectos passa por: uma taça, um diário, um medalhão, um anel, e um diadema, a cobra de estimação de Voldemort, e o próprio Harry).

Os objectos mágicos são naturais neste contexto, tanto por nos referirmos a um mundo fantástico, como por este ser constituído quase inteiramente por feiticeiros e criaturas mágicas. No caso das novelas de Pullman, o que causa mais estranheza, ou desfamiliarização, não são os objectos referidos (ainda que na sua trilogia *His Dark Materials* (2011) possamos destacar a bussola ou o telescópio), mas sim certas personagens, nomeadamente, animais falantes, sejam estes os *dæmon* dos humanos, sejam os ursos polares falantes, os “*Panserbjørn*”. Através destes exemplos, podemos corroborar a ideia de Ryan (1991: 561) em como para existir um mundo ficcional, pelo menos, um elemento entre vários tem que ser fantástico: ou os objectos, ou algumas personagens e criaturas, ou o próprio mundo.

Observando o mundo ficcional das obras de Pullman e Rowling, verificamos que tanto o mundo de Lyra como o de Harry simulam estar dentro do Mundo Real, ou um muito semelhante a este. No entanto, os objectos que o povoam, as criaturas descritas, as instituições como o Ministério da Magia ou uma versão da Igreja, fazem com que o leitor sinta estranheza. Cabe à personagem principal, enquanto agente que liga o leitor àquele universo ficcional, desfazer a estranheza, possibilitando que o leitor se familiarizar com um espaço com regras próprias.

A ilustração, mesmo aquela que nos pareça apenas um adereço, pelas razões descritas no capítulo anterior, ajuda neste processo de integração o mundo ficcional. A percepção do leitor retém melhor os pormenores retirados da descrição. Podemos aqui

salientar, uma vez mais, o exemplo da Figura 5, onde se vê um bando de pássaros a sobrevoar a “Igreja da Universidade”: além de reter as informações da descrição, impossíveis de desenhar, tal como o som de tantos pássaros juntos, o leitor tem uma maior percepção da enorme massa que sobrevoava Oxford, não deixando os seus habitantes ouvir outros ruídos, e, assim, imaginar o som que essa massa produziria.

Ainda que contribua para combater a estranheza, como sucede com o recurso à cartografia o faz, a forma como atingem este fim é substancialmente diferente. Por um lado, a cartografia ajuda apenas o leitor a localizar determinadas passagens da obra ou traçar percursos, levando-o a inserir-se no próprio mundo fantástico através de uma noção limitada do espaço. Por outro, as ilustrações levam o leitor a visualizar determinados pormenores da descrição, alargando assim a noção limitada que possa ter.

Contudo, todos os elementos (descrição, cartografia e ilustração) têm limitações, pelo que a relação entre os três torna-os complementares: a ilustração de uma montanha não passa disse sem o mapa para a inserir no universo ficcional, nem deixa de ser apenas uma imagem numa dimensão plana se a descrição não a completar com outros elementos, tais como vegetação, animais, ruídos, diálogos, e até pensamentos. No fundo, é a necessidade desta relação que, de certo modo, distingue livros deste género de outros que recorram a elementos gráficos.

Por ser um género híbrido, tanto ao nível da forma, como ao nível da ilustração⁶. Para analisar este tipo de obras, a crítica tem recorrido a outros géneros, e não a teorias da fantasia (Bould, 2002: 52). O facto de o mundo fantástico ser criado sempre a partir do Mundo Real e também por ser um mundo incompleto (Doležel, 1989: 233-234) a intervenção do leitor tem uma componente muito emocional, mas também de recriador o que lhe deixa a sensação de habitar o mundo fantástico tal como habita o mundo real, pelo menos enquanto dura a leitura. Deste modo, mesmo que o Mundo Real seja usado como mundo fantástico, este nunca deixará de ser o segundo para se tornar no primeiro.

A análise de uma obra que inclua estes elementos deveria referir os três, se não em conjunto, pelo menos em simultâneo. A ilustração pode não ser fundamental para a compreensão de um mundo fantástico, mas ajuda a aprofundar o conhecimento deste, e a fixar uma imagem na mente do leitor. Segundo Blumson (2014: 21), a representação não

⁶ Relembremos que apesar do recurso a técnicas realistas, o elemento de fantasia está no centro do mundo ficcional criado, e a ilustração não permite que falemos de um romance, mas a quantidade de texto também não permite que falemos em novelas gráficas.

é fundamental como característica do mundo, uma vez que existem outras mais importantes, no entanto, se tivermos em consideração que é um dos elementos que compõe a obra, intrinsecamente ligado ao da descrição, percebemos como uma deve completar a outra, ainda que não seja fundamental ilustrar o maravilhoso que caracteriza este género.

No que diz respeito estritamente à ilustração, e uma vez que esta não representa a totalidade das passagens, como foi referido, esta está de tal maneira vinculada ao texto que não pode ser analisada sem o mesmo. O que faz com que também a ilustração seja uma representação do mundo fantástico é a sua vinculação com o texto. É possível fazer uma análise quase sobre o trabalho da ilustração, como acontece no artigo de Roberta Quance (2009), sobre Norah Borges, mas mesmo esta nunca se desvincula completamente do texto, recorrendo várias vezes a este.

Sem atender à descrição, o leitor sentir-se-ia perdido. A descrição faz com que o autor, mesmo que descreva situações absurdas, criaturas fantásticas, e até viagens no tempo, não perca a sua autoridade ilocutória, uma vez que esta dá consistência à narrativa. O leitor pode imaginar o mundo fantástico apenas pela descrição, o que faz com que a ilustração possa ser considerada como dispensável.

Observar a relação entre descrição e ilustração, tal como vimos no corpo da presente dissertação, é mais do que encontrar uma utilidade. Ainda que o formato electrónico (e-Book) não tenha alterado os hábitos de leitura como, inicialmente, se previa, este formato não deixa de ser uma boa aposta para a publicação de livros ilustrados com menores custos de produção. Contudo, se aumentasse o recurso a ilustrações nos livros de fantasia, talvez continuasse, ou até aumentasse, o “estigma” que ainda marca este género nos meios críticos e académicos.

Inclusivamente, o facto de a fantasia não ser, em meios académicos mais conservadores, considerada literatura, leva a que continue a existir uma grande falta de textos teóricos sobre este género em Portugal. Monteiro (2010) constata isto mesmo na sua Introdução ao livro *A Simbólica do Espaço em O Senhor dos Anéis de J. R. R. Tolkien*. Uma prova de que, para a edição, a fantasia ser considerada ou não um género literário, é a quantidade de publicações de livros, e a grande popularidade dos mesmos, não apenas em inglês, mas também em português. Contudo, e uma vez que existe mais teoria sobre fantasia e os mundos ficcionais no mundo de cultura anglo-saxónica, optou-se por trabalhar como bibliografia primária textos pertencentes a este universo cultural. O

aumento, tanto das publicações como da procura, leva a que a selecção de textos, e a sua revisão, seja mais especializada e exigente.

Um texto que se enquadre perfeitamente na fórmula dos livros de fantasia, e que até satisfaça alguns leitores assíduos do género, não tem que ser, a priori, mau (Attebery, 1992: 10). No entanto, para atrair mais leitores, como aqueles que apenas lêem a “grande literatura”, uma maior exigência em termos literários pode representar uma boa estratégia. O foco no que uma obra de fantasia traz de novo, o modo como o mundo ficcional é construído, são apenas alguns critérios que podem ser usados para tal.

Ainda assim, a publicação de um livro que apresente novos conteúdos, ou que tenham algumas diferenças, pode representar um perigo quando se trata de investir na sua publicação: o leitor pode não gostar, e a editora ficar a perder o investimento. Monteiro (2010: 13) fala, justamente, no modo como a editora George Allen & Unwin reagiu quando recebeu o manuscrito de *O Senhor dos Anéis* de Tolkien. Também a quantidade de editoras que recusaram o manuscrito de *Harry Potter and the Philosopher Stone* constituem um bom exemplo. Contudo, tanto a trilogia de Tolkien como a saga de Rowling superaram as expectativas, e são dos livros mais traduzidos, com mais leitores, e até grupos de culto cada vez mais “profissionalizados”.

O envolvimento do leitor na obra, a maneira como este se relaciona com a mesma, pode levá-lo a atrair mais leitores (Pullman, 2017: 265), o que, em termos editoriais, pode ser traduzido num aumento da difusão do livro, e, subsequentemente, das suas vendas. Deste modo, o editor e o revisor, enquanto agentes que preparam o texto para a sua publicação, têm que ter em consideração o que o autor pretendeu focar na obra: se o próprio mundo, ou se as personagens e a acção.

Caso não seja o próprio autor a escolher o ilustrador para as suas obras, se esse papel couber à editora, como intermediária, esta questão tem que ser abordada. Apenas com a descrição, a intenção do autor pode não ser clara. Tomemos, uma vez mais, o exemplo de *O Senhor dos Anéis*, onde a descrição do mundo da Terra-Média é quase tão importante, se não tão importante, como a própria acção, seja pela sua simbologia, seja para o leitor imaginar aquele mundo.

O que levanta a questão: o que é mais importante ilustrar, se locais e paisagens, enquanto partes do mundo, ou as personagens? Uma solução simples e quase óbvia, passaria por inserir os dois aspectos numa única ilustração, ou ainda ilustrar, em

dimensões mais reduzidas, elementos importantes ou simbólicos para cada capítulo, no início destes.

Um exemplo deste último tipo de ilustrações está em *Once Upon a Time in the North*, onde as pequenas imagens que separam as várias partes do texto se referem a elementos descritos neste.

O modo como o mundo ficcional surge descrito é, também, uma forma de distinguir o género de outros, tais como ficção científica, que surge lado a lado nas livrarias, como se tratasse do mesmo género. Talvez devido a certas semelhanças, Attebery (1992: 105-125) dedica um capítulo inteiro do livro *Strategies of Fantasy* a um subgénero que não é nem Fantasia nem Ficção Científica, nomeadamente – a *Science Fantasy*. Nele podemos encontrar definições não apenas para este subgénero híbrido, como para os dois primeiros, permitindo-se fazer uma separação entre os dois. Uma dessas definições é, aliás, uma citação de Fredric Brown, incluída na introdução a *Angels and Spaceships* (1954), onde a Fantasia surge como o que não pode existir, ou seja, o impossível, enquanto a Ficção Científica, ao confinar-se às possibilidades, pode vir a ser real. Um bom exemplo está, precisamente, nos avanços científicos que Júlio Verne descreve nas suas obras.

Brown (1954: I) refere também que a possibilidade da Ficção Científica se deve por esta pertencer ao campo da lógica, exigindo explicações, ao contrário das criaturas mágicas dos livros de fantasia, que não são alvo de questionamento. Contudo, isto deve-se ao facto da lógica interna da obra estar bem construída. Caso contrário, e como já foi referido várias vezes, se o leitor encontrar falhas na narrativa, pode perder o interesse nela, parar a leitura, e, conseqüentemente, parar a difusão desta.

No que diz respeito ainda há quantidade de leitores que a Fantasia tem atraído, um modo de comprovar isto mesmo é a quantidade de narrativas que os próprios leitores fazem à margem da própria história, criando novos enredos, ou colocando como personagens principais outras mais do seu interesse, intitulando-se *fanfictions*.

A existência de um mercado para a fantasia é mais uma razão para as editoras manterem as ilustrações nas traduções (mesmo isso significando o pagamento de direitos adicionais), ou, para por iniciativa própria (após acordo com o autor), incluírem ilustrações, uma vez que estas, longe de representar um facilitismo para o leitor, são uma forma de o embrenhar na própria obra.

Como Pullman refere em *Dæmon Voices*, o acto de leitura, mesmo que consigamos atrair mais leitores para o mesmo livro, é solitário, contudo, a ilustração é, também, uma maneira de ter uma companhia durante a leitura, uma vez que a representação de uma parte da descrição pode ser visualizada (2017: 265).

Conclusão

A presente dissertação teve como propósito investigar se um livro de fantasia, mesmo um com dimensões de novela como *Lyra's Oxford* ou *Once Upon a Time in the North*, deverá ser acompanhado de ilustração. Para o esclarecer, recorreu-se à descrição de personagens, objectos e cenários, e analisou-se a sua importância, tanto para a construção do mundo ficcional, como para a relacionar com a própria ilustração.

Ainda que não incluía ilustrações ao longo do texto, os livros de fantasia são muitas vezes acompanhados de mapas. A ligação entre o texto e o mapa aumenta a verosimilhança do próprio mundo fantástico, dando credibilidade ao narrador, e reforça lógica interna da obra.

Foi possível verificar que, ao contrário de limitar a imaginação do leitor, a utilização de mapas e ilustrações alarga os horizontes imaginativos, permitindo que o leitor se concentre quer nos pormenores que a imagem acentua, quer na construção mental dos que o desenho não pode incluir.

A partir daqui, pudemos observar como estes aspectos se tornam fundamentais no momento da revisão de livros de fantasia que deve incluir, para além da revisão linguística, também uma análise da coerência interna da obra, a pertinência da disposição das ilustrações dentro do texto, e o rigor da cartografia relativamente ao texto descritivo. Mesmo que grande parte das decisões seja da responsabilidade do autor, a editora, enquanto agente entre este e o leitor, também deve fazer uma verificação.

A relação que se estabelece entre a ilustração e a descrição faz com que apenas alguns pormenores são representados. Cabe ao leitor completar a imagem com a sua própria representação mental, através da imaginação dos diálogos, ou de ruídos, entre outros elementos.

Verificou-se que elementos separam os livros de fantasia de outros que também recorrem à ilustração, nomeadamente, livros infantis e banda desenhada, uma vez que nos primeiros as ilustrações são um complemento à descrição do próprio texto e relacionam-se directamente com a faixa etária a que se destina o livro, sendo necessário aferir a capacidade para imaginar a descrição, como acontece nos livros de fantasia para adultos.

Com base nisto, pretendeu-se definir se a ilustração é útil, e se compensa à editora investir pagando direitos ao autor e ao ilustrador, que somam aos custos de produção

gráfica. Se nos ativermos apenas a critérios de utilidade, e tendo em conta que a construção de um mundo fantástico utiliza técnicas realistas, talvez a ilustração se torne dispensável, exceptuando eventualmente a cartografia.

No entanto, e partindo do princípio que a ilustração aumenta o nível de realismo da obra, aumenta também a credibilidade tanto da história, e do próprio narrador, uma vez que o descrito pode ser visualizado. Assim, encontramos, além de uma utilidade, uma razão para se investir, caso o autor não se opuser a que a sua obra tenha uma representação visual. Neste sentido, também a tradição de incluir ilustração em livros de fantasia, mesmo que em casos marcadamente infantis, (relembremos, a título de exemplo, *Alice no País das Maravilhas* (2010), *The Hobbit* (2011), e *The Princess and the Goblin* (1995)), pode representar uma razão para a ilustração continuar a ser um recurso, principalmente no que toca a editoras especializadas neste género.

Ao ser constituído essencialmente por teorias (logo sem o contributo da prática editorial), uma das grandes limitações do presente estudo está em não recorrer a uma amostra para comprovar muitas das questões levantadas, pela falta de ilustração em algumas obras originalmente ilustradas. Longe de ser a única limitação, também a recolhe de informação sobre este tipo específico de ilustração representou um problema durante a elaboração do trabalho sobre a problemática apresentada, nomeadamente quanto à sua necessidade ou utilidade.

Concluiu-se que é possível dispensar a ilustração, mesmo que isso tenha os inconvenientes que se apontaram, e essa é até uma prática, como se exemplificou no caso da edição portuguesa de *Harry Potter* que não inclui ilustrações, ao contrário do que acontece no texto original.

Uma outra limitação, esta mais referente ao género, encontra-se no facto de muitos autores construírem os seus mundos fantásticos assentes em fórmulas, ou seja, limitando-se a seguir um modelo já existente. Também a falta de consenso em enquadrar a fantasia como género literário não ajuda a aumentar a qualidade das edições, pois as reservas da academia portuguesa em analisar este género literário, reflecte-se na divulgação da mesma junto de um público mais diversificado e exigente.

Ainda que todas estas limitações dificultem um aprofundamento das problemáticas, bem como limitações de espaço e tempo, esta investigação salienta a

importância que a descrição, acompanhada da ilustração, através dos seus vários géneros, tem para que o leitor consiga identificar-se com a história, inserir-se no mundo fantástico que lhe é apresentado. Independentemente da divulgação mais diversificada há aspectos que devem ser tidos em conta pelos editores quando se trata de fazer a revisão de livros deste género, nomeadamente, a atenção à lógica interna da história, incompatibilidades na descrição, a questão do enquadramento da ilustração de modo a que acompanhe a descrição, e se a descrição é compatível com a cartografia, caso a obra seja acompanhada desta.

Bibliografia

Bibliografia activa

Pullman, Philip (2003). *Lyra's Oxford*. Londres: Corgi Books.

Pullman, Philip (2008). *Once Upon a Time in the North*. Oxford: David Fickling Books.

Bibliografia passiva

Assis, Machado de (2013). *Dom Casmurro*. Lisboa: Bis

Attebery, Brian (1992). *Strategies of Fantasy*. Indianapolis: Indiana University Press.

Blumson, Bem (2014). *Resemblance and Representation*. Open Book Publishers.

Bould, Mark (2002). "The Dreadful Credibility of Absurd Things: A Tendency in Fantasy Theory". In *Historical Materialism*, 10, 4, 51-88.

Brooke-Rose, Christine (1990). "Whatever Happened to Narratology?". In *Poetics Today*, 11, 2, 283-293.

Brown, Fredric (1954). *Angels and Spaceships*. New York: Dutton.

Bruner, Jerome (1991). "The Narrative Construction of Reality". In *Critical Inquiry*, 18, 1, 1-21.

Chatman, Seymour (1990). "What Can We Learn from Contextualist Narratology?". In *Poetics Today*, 11, 2, 309-328.

Conkan, Marius (2016). "Betraying Reality: Defamiliarization's Effect on Fantasy Worlds". In <<http://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=5940>>.

Doležel, Lubomir (1988). "Mimesis and Possible Worlds". In *Poetics Today*, 9, 3, 475-496.

Doležel, Lubomir (1989). "Possible worlds and literary fictions". In *Possible worlds in humanities, arts and sciences: Proceedings of Nobel symposium* (Vol. 65, pp. 221-242).

Gilead, Sarah (1991). "Magic Abjured: Closure in Children's Fantasy Fiction". In *PMLA*, 106, 2, 277-293.

- Greco, John (2008). "What's wrong with contextualism?". In *The Philosophical Quarterly* (1950-), Vol. 58, No. 232 (Jul., 2008), pp. 416-436. Oxford University Press on behalf of the Scots Philosophical Association and the University of St. Andrews.
- Herman, David (2009). "Narrative Ways of Worldmaking". In Heinen, Sandra; Sommer, Roy (ed.). *Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research* (pp. 71-87). Nova Iorque: Walter de Gruyter.
- Herman, Luc; Vervaeck, Bart (2005). "4. Narratology and the Reader". In Herman, Luc; Vervaeck, Bart (ed.). *Handbook of Narrative Analysis* (pp. 161-175). Lincoln: University of Nebraska Press.
- House, Carolyn; Rule, Audrey (2005). "Preschoolers' Ideas of What Makes a Picture Book Illustration Beautiful". In *Early Childhood Education Journal*, 32, 5, 283-290.
- Kenn, Suzanne (2006). "A Theory of Narrative Empathy". In *Narrative*, 14, 3, 207-230. The Ohio State University.
- Kurkjian, Catherine; Livingston, Nancy; Young, Terrel; Avi (2006). "Worlds of Fantasy". In *The Reading Teacher*, 59, 5, 492-503.
- Meister, Jan Christoph (2013). "Narratology". In Hühn, Peter et al. (Ed.). *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University Press. URL = hup.sub.uni-hamburg.de/
- Monteiro, Maria do Rosário (2010). *A Simbólica do Espaço em "O Senhor dos Anéis" de J. R. R. Tolkien*. Livros de Areia.
- Nolt, John (1986). "What are possible worlds?". In *Mind*, 95, 380, 432-445.
- Pierce, Charles Sanders (1960). *Collected Papers*. Ed. Charles Hartshorne e Paul Weiss. 6. Vols. Cambridge: Harvard Up.
- Pullman, Philip (2017). "Reading in the Borderland". In *Dæmon Voices: Essays on Storytelling* (pp. 259-281). Oxford: David Fickling Books.
- Quance, Roberta (2009). "The Practice of Book Illustration: Three Examples by Norah Borges". In *Romance Studies*, 27, 1, 72-87.

- Reis, Carlos; Lopes, Ana Cristina M. (1996). *Dicionário de Narratologia*. Coimbra, Livraria Almedina.
- Ryan, Marie-Laure (1991). "Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction". In *Poetics Today*, 12, 3, 553-576.
- Schaeffer, Jean-Marie (2009). "Fictional vs Factual Narration". In Hühn, Peter; Pier, John; Schmid, Wolf; Schönert, Jörg (Ed.). *Handbook of Narratology* (pp. 98-114). Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.
- Souza, Eudoro de (1984). *Mitologia*. Lisboa: Guimarães Editores.
- Stableford, Brian (2005). *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Maryland: Scarecrow Press, Inc.
- Stalnaker, Robert (1976). "Possible Worlds". In *Noûs*, 10, 1, 65-75.
- Tally Jr., Robert T. (2013). *Spatiality*. Oxon: Routledge.
- Varandas, Angélica (2007). *Mitos e Lendas Celtas: País de Gales*. Livros & Livros

Livros e filmes referidos

- Carol, Lewis (2010). *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. Maia: 11x17.
- Goethe, Johann Wolfgang (2013). *Fausto*. Lisboa Relógio d'Água.
- Lewis, C. S. (2006). *As Crónicas de Nárnia – O Príncipe Caspian*. Queluz: Editorial Presença.
- Lucas, George (Producer), & Lucas, George (Director). (1977). *Star Wars IV – A New Hope* [Film]. Estados Unidos da América: Lucasfilm, Twentieth Century Fox.
- Martin, George R. R. (2012). *Game of Thrones 2: A Clash of Kings*. Londres: Harper Voyager.
- MacDonald, George (1995). *The Princess and the Goblin*. Hertfordshire: Wordsworth Editions.
- Pullman, Philip (2011). *His Dark Materials*. : Everyman Library.
- Rowling, J. K. (2003). *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Queluz: Editorial Presença.
- Rowling, J. K. (1999). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Londres: Bloomsbury.

- Rowling, J. K. (2017). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Londres: Bloomsbury.
- Shelley, Mary (2009). *Frankenstein*. Alfragide: Bis.
- Tolkien, J. R. R. (2011). *The Hobbit*. Londres: HarperCollins Publishers.
- Tolkien, J. R. R. (2004). *O Senhor dos Anéis III – O Regresso do Rei*. Mem Martins: Europa-América.
- Verne, Júlio (2003). *Cinco Semanas em Balão*. Barcelona: RBA.
- Verne, Júlio (2003). *A Volta ao Mundo em Oitenta Dias*. Barcelona: RBA.

Lista de Ilustrações

Figura 11. Ilustração do livro de aeronáutica, por John Lawrence, páginas 14 e 15.....	13
Figura 12. Ilustração dos barris que separam as duas partes do texto, por John Lawrence, página 13.....	14
Figura 13. Ilustração de Phileas Fogg, por Alphonse de Neuville e Léon Benett, página 9.....	16
Figura 14. Ilustração da luta de Hester, por John Lawrence, página 80.....	19
Figura 15. Ilustração da Igreja da Universidade, por John Lawrence, página 7...	19
Figura 16. Ilustração do gigante tal a chorar, por Pauline Baynes, página 72.....	21
Figura 17. Ilustração da esquerda refere-se à A Rapariga que Roubava Livros, por Trudy White, página 204; a da direita refere-se a Tereza Batista, Cansada de Guerra, por Calasans Neto, página 273.....	24
Figura 18. Ilustração de pombos, por John Lawrence, página 26.....	27
Figura 19. Ilustração dos Trolls, por J. R. R. Tolkien, página 45.....	30
Figura 20. De cima para baixo: ilustração de Lyra's Oxford, de Once Upon a Time in the North, e The Hobbit, páginas 23, 51 e 123, por John Lawrence e J. R. R. Tolkien, respectivamente.....	31
Figura 21. Parte do tabuleiro do jogo "Peril of the Pole", separado do texto.....	48
Figura 22. Peças do jogo "Peril of the Pole", separadas do texto.....	48
Figura 23. Parte do mapa de Oxford, separado do texto.....	49
Figura 14. Mapa de Westeros, em Game of Thrones 2: A Clash of King, por George Martin, páginas não numeradas.....	50

Figura 15. Mapa da Terra-Média, por Karen Fonstad, inspirado no trabalho de J. R. R. Tolkien, página 53.....	51
--	----

Anexo A



Figura 11. Parte do tabuleiro do jogo "Peril of the Pole", separado do texto.

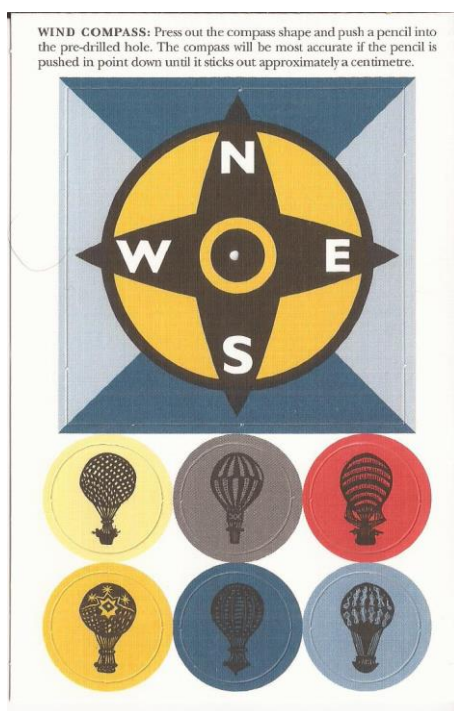


Figura 12. Peças do jogo "Peril of the Pole", separadas do texto.

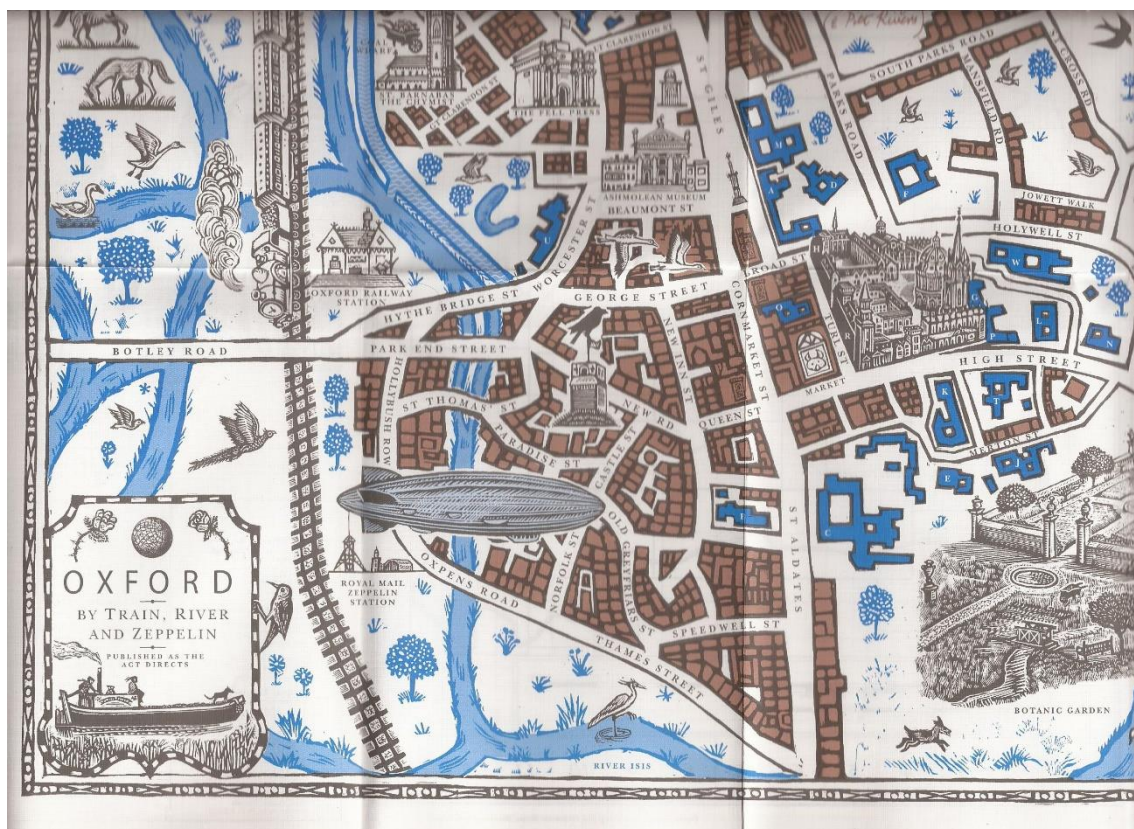


Figura 24. Parte do mapa de Oxford, separado do texto.

Anexo B

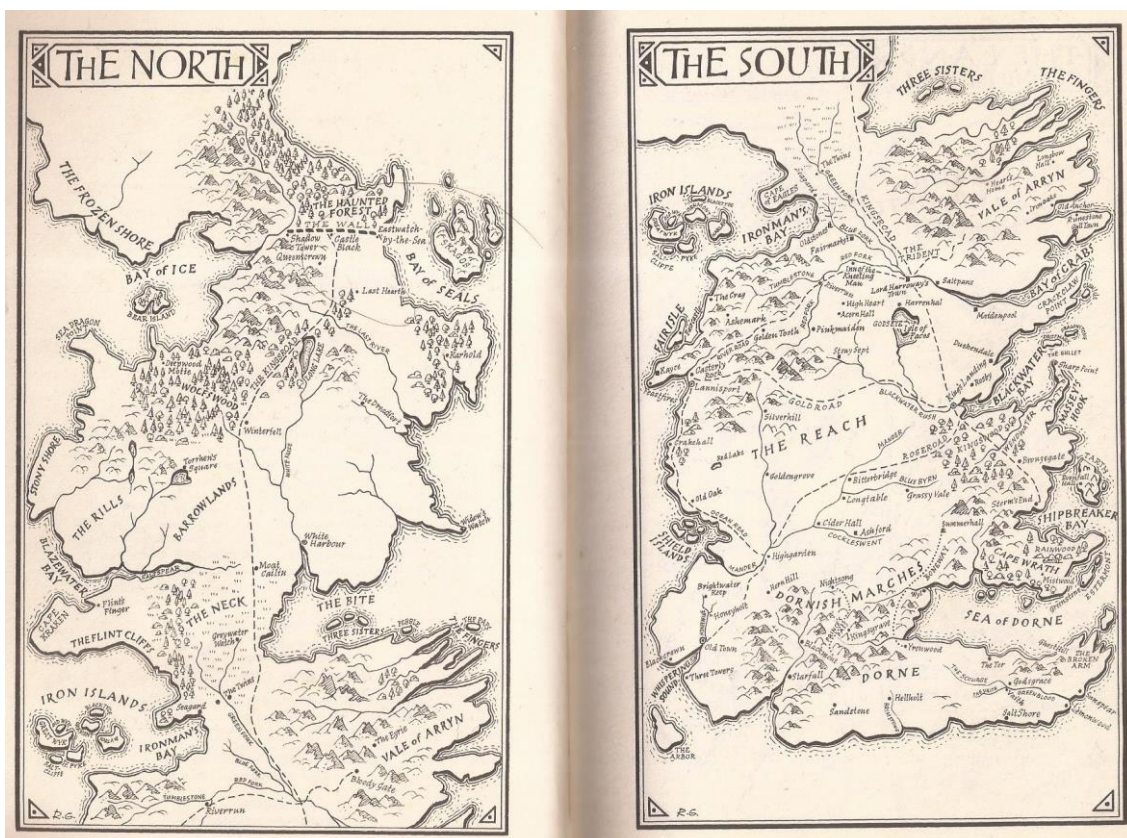


Figura 25. Mapa de Westeros, em Game of Thrones 2: A Clash of King, por George Martin, páginas não numeradas.

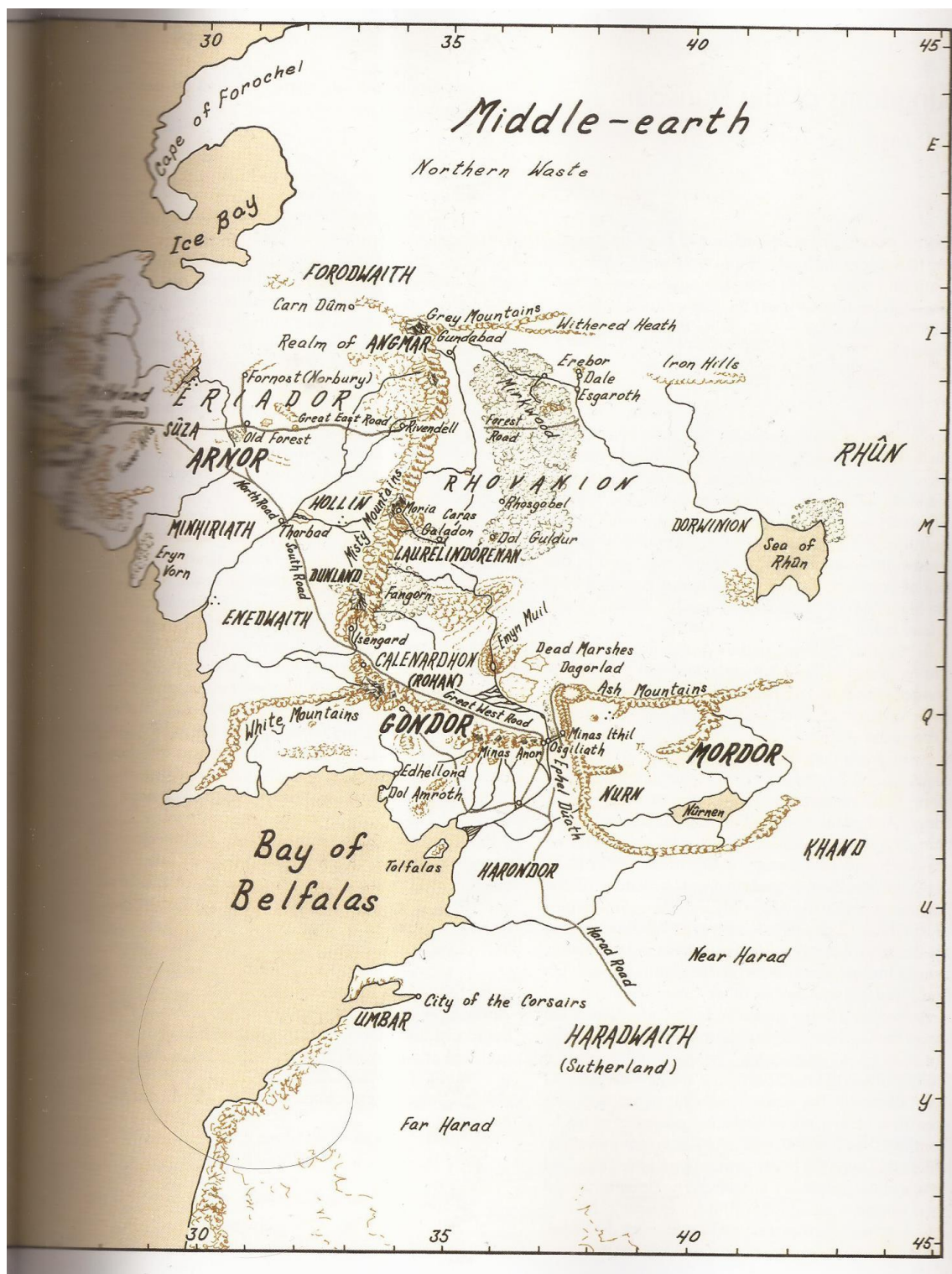


Figura 26. Mapa da Terra-Média, por Karen Fonstad, inspirado no trabalho de J. R. R. Tolkien, página 53.